LE TRÔNE DE FER

ART ET ILLUSTRATIONS

Soleil

LE TRÔNE DE FER

D'APRÈS L'ŒUVRE DE

GEORGE R.R. MARTIN

Certains des plus grands talents de l'art fantastique vous invitent à explorer les terres de Westeros. Depuis les étendues sauvages gelées de l'autre côté du Mur, jusqu'à Dorne, baignée par le soleil, et depuis les Îles de Fer accidentées et brutales jusqu'à l'Est exotique, les paysages époustouflants et les personnages mémorables du best-seller de George R. R. Martin prennent vie dans ce beau livre exceptionnel.

Marchez vers le Mur avec Jon Snow et les Frères Jurés de la Garde de Nuit, et faites face à la terrible puissance des hordes sauvageonnes et à l'horreur glaçante des Autres. Suivez la campagne désespérée de Robb Stark dans le Nord, depuis le Bois-aux-Murmures couvert de neige jusqu'aux berges verdoyantes du Trident. Accompagnez Eddard Stack au Conseil restreint et laissez-vous entraîner dans les toiles d'intrigues et de fourberies tissées par Varys l'Araignée et Cersei Lannister, à Port-Réal. Chevauchez avec Daenerys Targaryen au sein de son grand khalasar alors qu'elle lance sa croisade contre les Cités Libres de l'autre côté du Détroit.

Ce beau livre présente de somptueuses illustrations réalisées par des artistes de fantasy renommés comme Jim Burns, John Howe, Ted Nasmith, Steve Stone, Charles Vess, Stephen Youll et de nombreux autres. Les inoubliables images de cet ouvrage sont tirées de couvertures de livres et d'éditions spéciales, de comic books, de jeux de société et de cartes à collectionner, ainsi que d'œuvres de fans personnellement sélectionnées par George Martin, parmi les milliers d'illustrations que son travail a inspirées.

LE TRÔNE DE FER

ART ET ILLUSTRATIONS

D'APRÈS L'ŒUVRE DE

GEORGE R.R. MARTIN

soleil

Crédits

Preface
George R.R. Martin

Introduction des chapitres
Pat Harrigan

Citations
Tim Sturm, Jon Cazares, Geoff Daniel, Mike Dockerty, Jason Grall, Andy Kluis et Brian Wood

Illustration de couverture
Michael Komarck

Illustrations
Allan Bednar, Linda Berkvist, Dean Bloomfield, Carlo Bocchio, Jacques Bredy, Jim Burns, Manuel Calderon, Jhoneil Centeno, Miguel Coimbra, Mitch Cotie, Daarken, Thomas Denmark, Chris Dien, Jenny Dolfen, Emrah Elmasli, Jason Engle, Mark Evans, Anders Finér, Donato Giancola, Thomas Gianni, Maria Luisa Gilliberti, John Gravato, Daeric Gross Sr., Nilles Hamm, Bjarne Hansen, John Howe, Christian Iken, Uwe Jarling, Tomasz Jedruszek, Michel Koch, Michael Komarck, Craig Kreindler, Don Maitz, Roberto Marches, John Matson, Patrick McEvoy, Franz Miklis, Mike S. Miller, Socar Myles, Ted Nasmith, Torstein Nordstrand, Roman V. Papsuev, Jim Pavelec, Ted Pendergraft, Martina Pilcerova, Esad Ribic, Natasha Roeoesli, John Schoenherr, Marco Siegel, Marc Simonetti, Jamie Sims, Steve Stone, Xia Taptara, Jean Pierre Targete, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Charles Vess, Franz Vohwinkel, Eric Wilkerson, Jarreau Wimberly, Shane Watson, et Stephen Youll

Sommaire

Préface de George R.R. Martin 4

Histoire 6
Images de la conquête d'Aegon
à la chute de la dynastie targaryenne en l'an 283

Le Nord 24
Images des terres au-dessus du Neck,
y compris les maisons Stark, Omble et Karhold

Le Mur et les Terres Au-delà 50
Images des frères jurés de la Garde de Nuit,
des sauvageons et autres êtres au-delà du Mur

Les Îles de Fer 70
Images des Greyjoy et des îles des Fer-nés

Le Royaume de la Montagne et du Val 84
Images du Val d'Arryn, y compris la maison Arryn
et les clans des montagnes de la Lune

Le Conflans 92
Images des terres autour du Neck,
y compris la maison Tully, la maison Frey,
les divers bandits rencontrés et les batailles qui y ont été menées

Les Terres de l'Ouest 112
Images des terres des maisons Lannister, Clegane et Payne

Les Terres de l'Orage 124
Images des côtes de l'Est, y compris Peyredragon et les maisons Baratheon et Torth

Port-Réal 138
Images du cœur de Westeros
et siège du Trône de fer

Le Bief 154
Images des terres et des peuples de la maison Tyrell

Dorne 162
Images des terres et des peuples de la maison Martell

Les Cités Libres et l'Est 172
Images d'au-delà des terres de Westeros,
y compris les derniers survivants targaryens

Biographies des artistes 184

Préface
de George R. R. Martin

Ce n'était pas entièrement sans anxiété que j'ai cédé à Fantasy Flight Games les droits pour produire un jeu de société et un jeu de cartes à collectionner basés sur ma série de fantasy, ***A Song of Ice and Fire***, connue en français sous le titre ***Le Trône de fer***.

Je ne doutais pas qu'ils réalisent de bons jeux. Avant d'accepter leur offre, j'avais eu des discussions intenses avec Fantasy Flight sur l'approche qu'ils envisageaient pour adapter mes romans en jeux. J'ai senti que j'étais en de bonnes mains, que Fantasy Flight créerait d'excellents jeux tout en respectant l'esprit et l'essence de mes livres. Ce qu'ils ont fait.

Ce n'était pas les détails des règles et l'aspect ludique qui m'intéressaient. C'était le fait que je savais que ces jeux auraient tous les deux besoin d'illustrations. Le jeu de cartes à collectionner, en particulier, nécessiterait beaucoup beaucoup ***beaucoup*** d'illustrations. Chaque carte comporterait une image, et des centaines de milliers de cartes allaient être produite. Mon univers et mes personnages allaient être ***dépeints*** sous toutes leurs coutures.

Voilà une perspective qui rendrait nerveux n'importe quel écrivain.

Ne vous y trompez pas, j'adore les livres illustrés, et je les ai toujours aimés. J'ai commencé comme fan de comics, après tout. J'ai autrefois aspiré à écrire des « petits miquets » (et même à les illustrer, une aspiration avortée par une complète incapacité à dessiner). Même les « vrais livres » comportaient souvent des illustrations dans mon enfance , un frontispice, et souvent plus. Je ne peux toujours pas penser à ***L'Île au trésor*** ou ***Robin des bois*** sans me souvenir des magnifiques illustrations de N.C. Wyeth qui contribuaient à leur donner vie.

J'adorais les histoires et j'adorais les images, et il semblait que les deux étaient indissociables, comme le beurre de cacahuète et la gélatine, Abbott et Costello, le lait et les cookies. On pouvait avoir des cookies sans lait, ou Costello sans Abbott, bien sûr, mais pourquoi ? Ils marchaient si bien ensemble... tout comme les mots et les images.

Bien sûr, quand les mots en question sont vos mots, vous voyez parfois les choses différemment, comme je l'ai découvert en grandissant et en devenant écrivain.

Ils vous disent toujours « Tu vas adorer la couverture ». C'est un des plus gros mensonges de l'édition, en deuxième place derrière « Ton chèque est au courrier ». Vous voulez les croire, mais vous ne pouvez pas. Le chèque n'est jamais au courrier, et le plus souvent, vous n'aimez pas la couverture. C'est censé être votre héros ? Il ne lui ressemble pas du tout. Pourquoi y a-t-il deux lunes dans le ciel ? C'est une licorne au milieu des arbres ? Il n'y a pas de licornes dans votre roman. Pourquoi votre héroïne a-t-elle des seins de la taille de ballons de plage ? Le dessinateur a-t-il ***lu*** le livre ???

Le plus souvent, la réponse est : « Non, il ne l'a pas lu ». Beaucoup de couvertures sont peintes à partir d'un bref paragraphe (et encore) décrivant la scène choisie par le directeur artistique. La couverture n'a peut-être même pas été produite pour votre livre, juste récupérée dans le gros carton de ***fantasy art*** générique que l'éditeur garde dans sa cave. Même les géants du genre ne sont pas à l'abri d'avoir des couvertures bizarres ou inappropriées sur leurs œuvres. J. R. R. Tolkien lui-même a dû se demander pourquoi il y avait des émeus sur la couverture de l'édition américaine de ***Bilbo le Hobbit*** !

Toutes choses considérées, j'ai été plutôt chanceux. Au début de ma carrière, j'ai eu la chance que mon travail soit illustré par un véritable « bottin mondain » des meilleurs illustrateurs. Certaines de mes premières histoires publiées dans Analog ont eu le bonheur d'être créées par Paul Lehr, Frank Kelly Freas, Jack Gaughan, Vincent diFate et John Schoenherr, chacune plus belle que la précédente. Quand Avon a publié mon premier ouvrage en 1976, ils sont allés chercher l'artiste anglais Patrick Woodroffe qui a réalisé une couverture étrange, surréaliste et inoubliable. Sur ma série ***Haviland Tuf***, on m'a assigné la merveilleuse Janet Aulisio, l'illustratrice de Tuf par excellence, qui a capturé le personnage exactement comme je l'avais imaginé. Et quand mon roman d'horreur historique ***Riverdream*** est sorti en 1982, il a eu l'honneur d'une couverture éblouissante de Barron Storey, dont l'original est aujourd'hui accroché dans mon salon. Un tableau obsédant et magnifique – même si Storey a mis un bateau à aube avec roue à l'arrière, alors que le bateau à vapeur du roman a des roues à aubes sur les côtes...

Ce qui illustre bien le problème. Tout écrivain digne de ce nom vit ses histoires, pendant des mois et parfois même des années. Mon propre travail a toujours comporté des éléments visuels forts. Mon but est de plonger mes lecteurs dans la scène de manière à ce qu'ils aient l'impression de vivre les évènements de l'histoire plutôt que se les faire simplement raconter. Quand j'écris une

scène, je la vois de façon très précise : les personnages, le décor, les actions, tout. Bien sûr, pour faire avancer la narration, beaucoup de cela doit être décrit brièvement, ou le livre s'enliserait dans un bourbier de détails. Vous devez leur donner une idée de l'apparence d'un personnage sans interrompre le fil de l'histoire pour compter ses poils de nez ou le nombre de boutons sur son pourpoint. Pour le reste, vous vous appuyez sur l'imagination du lecteur... ou de l'illustrateur.

Et ceci, bien sûr, constitue une part importante de ce qui fait qu'être illustré est potentiellement une expérience angoissante pour l'écrivain. L'illustrateur doit faire figurer tous ces détails manquants. Et il y a de bonnes chances qu'il ou elle ne les imagine pas de la même manière que vous l'avez fait quand vous avez donné naissance à ces personnages. Vous confiez vos enfants à un étranger en espérant qu'il les traitera gentiment !

Ou, dans le cas de Fantasy Flight, à une véritable armée d'étrangers. J'avais déjà travaillé avec quelques-uns des graphistes en question, mais pas avec la majorité d'entre eux. Et je ne savais vraiment pas ce qu'ils allaient m'offrir.

Est-ce que je reconnaîtrai Ned quand je le verrai ? Jaime aura-t-il le même sourire arrogant que dans les romans ? Le Port-Réal sur la carte correspondra-t-il au Port-Réal que j'ai en tête ? Je ne pouvais qu'espérer... et mettre mes Sept Couronnes entre les mains d'Eric Lang, Brian Wood, Christian Petersen et le reste de la super équipe de Fantasy Flight.

Je ne le regrette pas. À ce jour, FFG a lancé plusieurs séries de cartes, des extensions, de nouvelles éditions, des centaines si ce n'est des milliers de cartes par des douzaines d'artistes différents. Certaines sont basiques, certaines génériques, et quelques-unes ça et là sont carrément affreuses ou complètement inappropriées (même si jusque là, aucune ne comporte d'emeus, je suis ravi de le dire), beaucoup sont très bonnes et certaines spectaculaires. Vous en avez la preuve entre les mains.

Ce beau livre contient les meilleures illustrations réalisées pour le jeu de société et le jeu de cartes à collectionner de Fantasy Flight... et bien d'autres encore. En plus de sélectionner des centaines de cartes pour choisir les meilleures œuvres des talentueux illustrateurs de FFG, le responsable éditorial Brian Wood a aussi inclus des illustrations de couvertures d'éditions étrangères et américaines du ***Trône de fer***, de ***La Bataille des rois*** et ***L'Épée de feu***. Des illustrations intérieures (dessins et lithographies) des éditions limitées publiées par Meisha Merlin et Subterranean Press, des couvertures et pages intérieures du roman graphique ***The Hedge Knight - Le chevalier errant*** de Mike S. Miller, Ben Avery et les Dabel Brothers, ainsi que des dessins conceptuels et études de personnages pour la future série de figurines ***Ice and Fire*** de la Testor Corporation. Brian et Fantasy Flight ont également commandé un certain nombre d'œuvres originales pour ce livre : des dessins, des peintures et des créations numériques par différents artistes du monde entier. Pendant que j'écrivais mon ***Festin pour les corbeaux***, ils nous préparaient un festin pour les yeux.

Car, le monde de Westeros est là comme je l'avais imaginé : l'honneur frileux des Stark et la cruelle splendeur des Lannister, la misère et les dangers de Port-Réal, les sables de Dorne, les fleurs de Hautjardin, les neiges de Winterfell, l'immensité glacée du Mur et les promesses ardentes de Daenerys et ses dragons... tout est là, amené à la vie avec peinture, crayon ou pixel par John Howe, John Schoenherr, Michael Komarck, Jim Burns, Stephen Youll, Don Maitz, Donato Giancola, John Matson, Thomas Denmark, Martina Pilcerova, Roman Papsuev, Franz Miklis, Steve Stone, Mike S. Miller et une foule d'artistes talentueux trop nombreux pour tous les nommer.

Ma seule déception concernant cet ouvrage est qu'il est beaucoup trop court. J'aurais aimé une centaine de pages supplémentaires. Beaucoup d'œuvres magnifiques auraient pu y figurer, et avec plus de temps et de place, on aurait aussi pu commander plus d'illustrations originales. Mais qui sait ? Avec le succès constant des jeux de cartes et des jeux de société, nous pourrons envisager un second beau livre sur ***Le Trône de fer***. Westeros est très vaste, après tout, et il y a encore de nombreux lieux à visiter et de gens à rencontrer...

George R.R. Martin
Septembre 2005

CRANE DE DRAGON par John Howe
©John Howe

Histoire

À l'âge de l'aube de Westeros vivaient les Enfants de la forêt dont on sait peu de choses. Puis, de l'est arrivèrent les Premiers Hommes qui menèrent plusieurs batailles contre les Enfants, avant de vivre en paix avec eux. Puis vinrent les Andals et les Rhoynar et, au cours des millénaires, ces races se battirent et moururent et se mélangèrent et fusionnèrent... à l'exception des Enfants qui se retirèrent au plus profond de leurs forêts et disparurent de l'Histoire.
Finalement, une terre de Sept Royaumes s'éleva.

Cette stabilité fragile dura jusqu'à l'arrivée d'Aegon, le conquérant targaryen, et ses deux sœurs. La lignée des Targaryen remontait au-delà de l'île de Peyredragon vers la mystérieuse Valyria, et ils avaient emmené sur ce nouveau continent leurs rêves de conquêtes.

Et ils avaient emmené leurs dragons.

La dynastie targaryenne dura des centaines d'années, jusqu'à la rébellion de l'usurpateur Robert Baratheon et la mort du roi Aerys le Fol, sous l'epée de Jaime Lannister.

Page de droite - Aegon, Visenya, et Rhaenys par John Schoenherr ©John Schoenherr

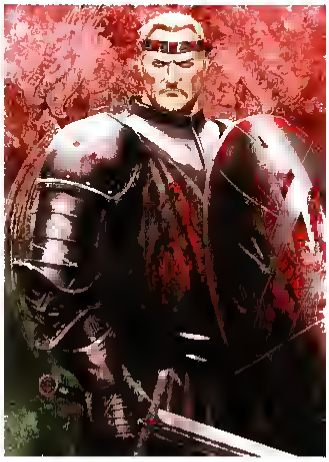
La succession targaryenne

datée par années à partir de la Conquête d'Aegon

Illustrations de Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

Aegon I
Le Conquérant, Le Dragon
1-37

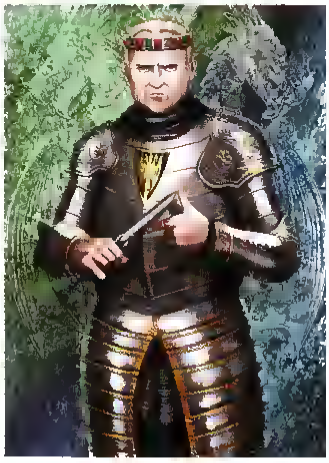
Aenys I
37-42



Maegor I
Le Cruel
42-48

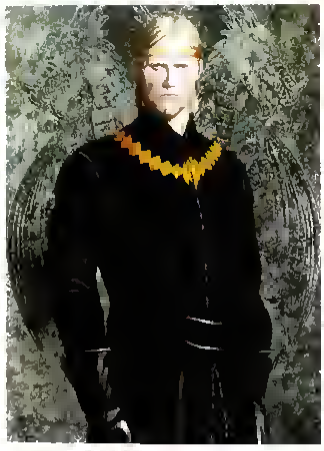
Jaehaerys I
Le Vieux Roi, Le Conciliateur
48-103

Viserys I
103-129



Aegon II
129-131

MAISON Targaryen



Aegon III
Le Fléau des Dragons
131-157

Daeron I
Le Jeune Dragon, L'enfant Roi
157-161

Baelor I
Le Bien-Aimé, Le Bienheureux161-171

Viserys II
171-172

Aegon IV
L'Indigne
172-184

Daeron II
Le Bon
184-209

MAISON Targaryen

Aerys I
209-221

Maekar I
221-233

Aegon V
L'Invraisemblable
233-259

Jaehaerys II
259-262

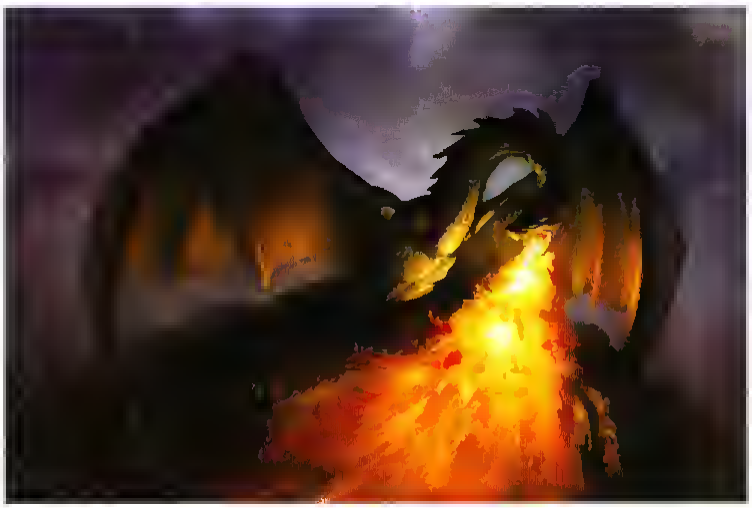
Aerys II
Le Roi Fou
262-283

Viserys III
Le Roi Mendiant
283-298

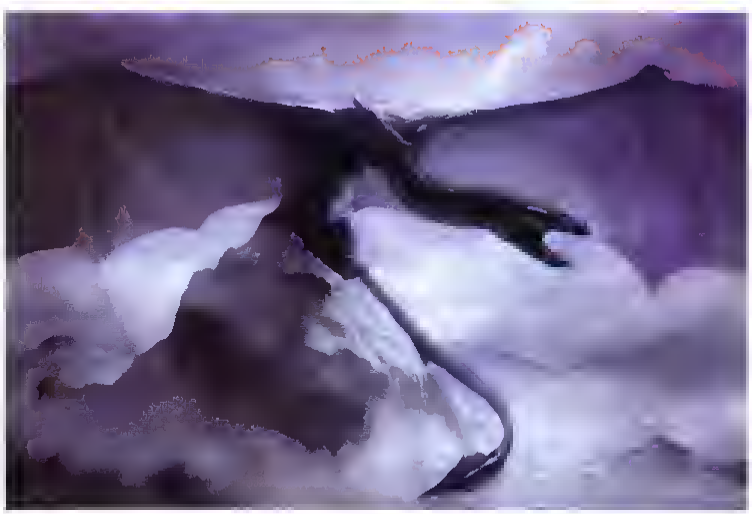
Daenerys I
La Typhon-nee, L'Inbrûlee, La Mere des Dragons
298-?

VHAGAR par Anders Finér
©Fantasy Flight Games

MERAXES par Anders Finér
©Fantasy Flight Games



BALERION par Anders Finér
©Fantasy Flight Games



BALERION LA TERREUR NOIRE par Mitch Cotie ©Fantasy Flight Games

« Les dragons d'Aegon ont reçu le nom de divinités de l'ancienne Valyria », dit-elle aux sang-coureurs un matin après une longue nuit de voyage
« Le dragon de Visenya était Vhagar, Rhaenys avait Meraxès et Agon montait Balerion, la Terreur Noire On disait que le souffle de Vhagar était si brûlant qu'il pouvait faire fondre l'armure d'un chevalier et cuire l'homme à l intérieur, que Meraxès gobait des chevaux entiers, et Balerion son feu était aussi noir que ses écailles, ses ailes si amples que des villes entières étaient plongées dans le noir quand il les survolait »

RHAEGAR TARGARYEN par Anders Finer ©Fantasy Flight Games

CONSUMÉ PAR LES FLAMMES par Jean-Pierre Targete ©Fantasy Flight Games

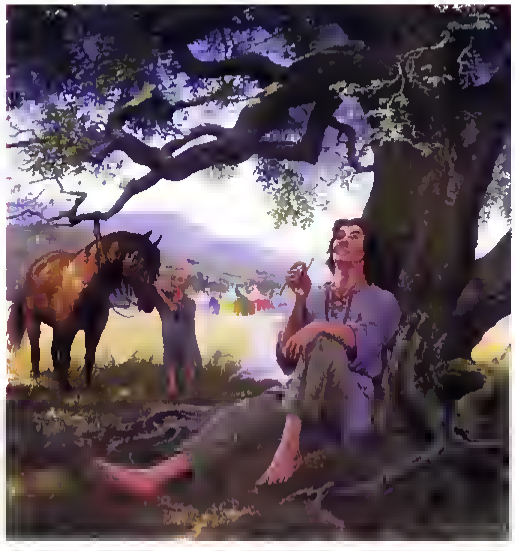
CHAMP DE FEU par Mike S. Miller ©Mike S. Miller

Ce fut la seule fois où Vhagar, Meraxès et Balerion furent tous lâchés simultanement.
Les bardes l'appelèrent le Champ de Feu
Pres de quatre mille hommes avaient brûlé ce jour-là, parmi lesquels Mern, le roi du Bief
Le roi Loren s'en était sorti et avait vécu assez longtemps pour capituler--

SER DUNCAN LE GRAND par Mike S. Miller
©Dabel Brothers Productions

BAELOR TARGARYEN par Mike S. Miller
©Dabel Brothers Productions

Page précédente
CHEVALIERS par Mike S. Miller (à gauche) et Anders Finér (à droite)
©Dabel Brothers Productions



SER DUNCAN LE GRAND par Ted Nasmith
©Dabel Brothers Productions

AERION LE FLAMBOYANT par Mike S. Miller ©Dabel Brothers Productions

DUNK ET L'ŒUF par Mike S. Miller ©Dabel Brothers Productions

LA BATAILLE DU TRIDENT par Mike S. Miller ©Mike S. Miller

« Ma reine », dit lentement le grand homme, « tout ce que vous dites est vrai. Mais Rhaegar a perdu au Trident. Il a perdu la bataille, il a perdu la guerre, il a perdu le royaume, et il a perdu la vie. Son sang a descendu la rivière en tourbillonnant avec les rubis de son plastron, et Robert l'Usurpateur a piétiné son cadavre sous ses sabots pour voler le Trône de fer. Rhaegar s'est battu avec vaillance, Rhaegar s'est battu avec noblesse, Rhaegar s'est battu avec honneur. Et Rhaegar est mort. »

AERYS LE ROI FOU par John Howe ©John Howe

La Tour de la Joie par Torstein Nordstrand ©Fantasy Flight Games

« Et ça commence maintenant », dit Ser Arthur Dayne. L'Epée du Matin. Il sortit Aube de son fourreau et la tint à deux mains. La lame était aussi blanche qu'un verre de lait, débordante de lumière. « Non », dit Ned avec de la tristesse dans la voix « Ça se termine maintenant. »

Le Nord

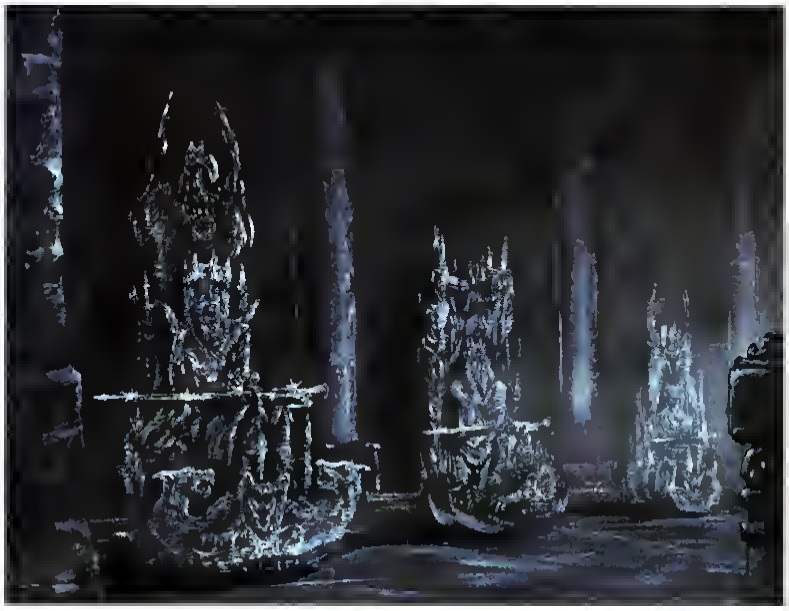
« Dans le Nord, à la façon dont on parle de mes sept couronnes, un homme oublie que votre partie est aussi grande que les six autres combinées »

Les Premiers Hommes s'installèrent dans le nord du continent, et son paysage désolé et inhospitalier convenait aux hommes durs et impitoyables qui y bâtirent leurs vies.

Les Stark de Winterfell dirigeaient cette terre, fiers, distants et austères, avant qu'Aegon et ses dragons n'arrivent à Westeros. Puis le dernier roi du Nord fléchit le genou à contrecœur devant le despote targaryen, et le Nord devint une des Sept Couronnes.

Mais sur cette terre glaciale, les souvenirs durent longtemps, et un nouveau roi du Nord pourrait un jour se dresser et appeler sous sa bannière les Bolton, les Omble, les Karstark et les Mormont, et revendiquer le Nord pour les descendants des Premiers Hommes.

Page de droite : WINTERFELL par Steve Stone ©Steve Stone



LES CRYPTES DE WINTERFELL par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

AUSSI DUR QUE L'HIVER par Jean Pierre Targete ©Fantasy Flight Games

Les premiers lords de Winterfell étaient des hommes aussi rudes que la terre sur laquelle ils règnaient

ROBB STARK par Thomas Gianni
©Fantasy Flight Games

« J'ai gagné toutes les batailles, pourtant je suis en train de perdre la guerre. »

KARHOLD par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games

PORTE-BANNIERE OMBLE par John Gravato
©Fantasy Flight Games

EDDARD STARK par Allan Bednar ©Fantasy Flight Games

« Mais nous suivons l'Antique Voie. Le sang des Premiers Hommes coule toujours dans les veines des Stark, et nous restons attachés à la croyance que l'homme qui prononce la sentence devrait tenir l'épée »

LE SANG DES PREMIERS HOMMES par Thomas Denmark ©Fantasy Flight Games

ARYA STARK par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

*« Je desespérais de jamais faire d'elle une dame
Elle collectionnait les cicatrices comme les autres filles collectionnent des poupées et disait tout ce qu'il lui passait par la tête »*

RICKON STARK par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

Il avait refusé de laisser quiconque intervenir depuis que leur mere était partie. La derniere fille à avoir essayé avait été mordue

BRAN STARK par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

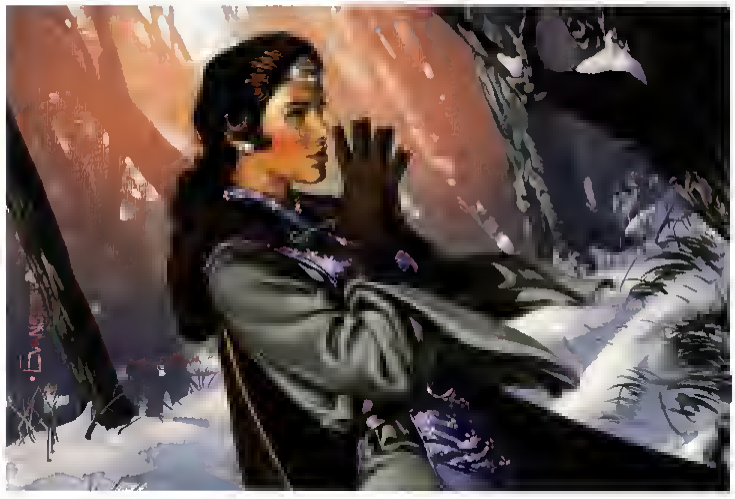
Autrefois, Bran connaissait chaque pierre de ces bâtiments comme sa poche ; il les avait tous escaladés, gambadant sur les murs aussi facilement que les autres garçons devalaient des escaliers. Leurs toits avaient été ses endroits secrets, et les corbeaux au sommet de la tour en ruine ses amis intimes. Et puis il était tombé

SANSA STARK par Roman V Papsuev
©Fantasy Flight Games

Sansa savait coudre, danser et chanter Elle écrivait de la poésie Elle savait s'habiller Elle jouait de la harpe et du carillon Pire, elle était belle Sansa avait hérité des fines pommettes hautes de sa mere et de l'épaisse chevelure auburn des Tully

EDDARD STARK par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

CATELYN STARK par Mark Evans
©Fantasy Flight Games



CHAMPION DU NORD par John Gravato ©Fantasy Flight Games

MESTRE LUWIN par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

Luwin glissait toujours des choses dans ses manches et en sortait d'autres choses : des livres, des messages, des objets étranges, des jouets pour les enfants. Avec tout ce qu'il gardait caché dans ses manches, Catelyn était surprise que Mestre Luwin puisse encore lever les bras.

CATELYN STARK par John Matson ©Fantasy Flight Games

« Aussi pénible que soit un accouchement, Brienne, ce qui vient après est encore plus pénible. Parfois j'ai l'impression d'être écartelée. J'aimerais être partagée en cinq, afin que je puisse veiller sur chacun d'eux. »

JON SNOW par Natascha Rocoesli ©Fantasy Flight Games

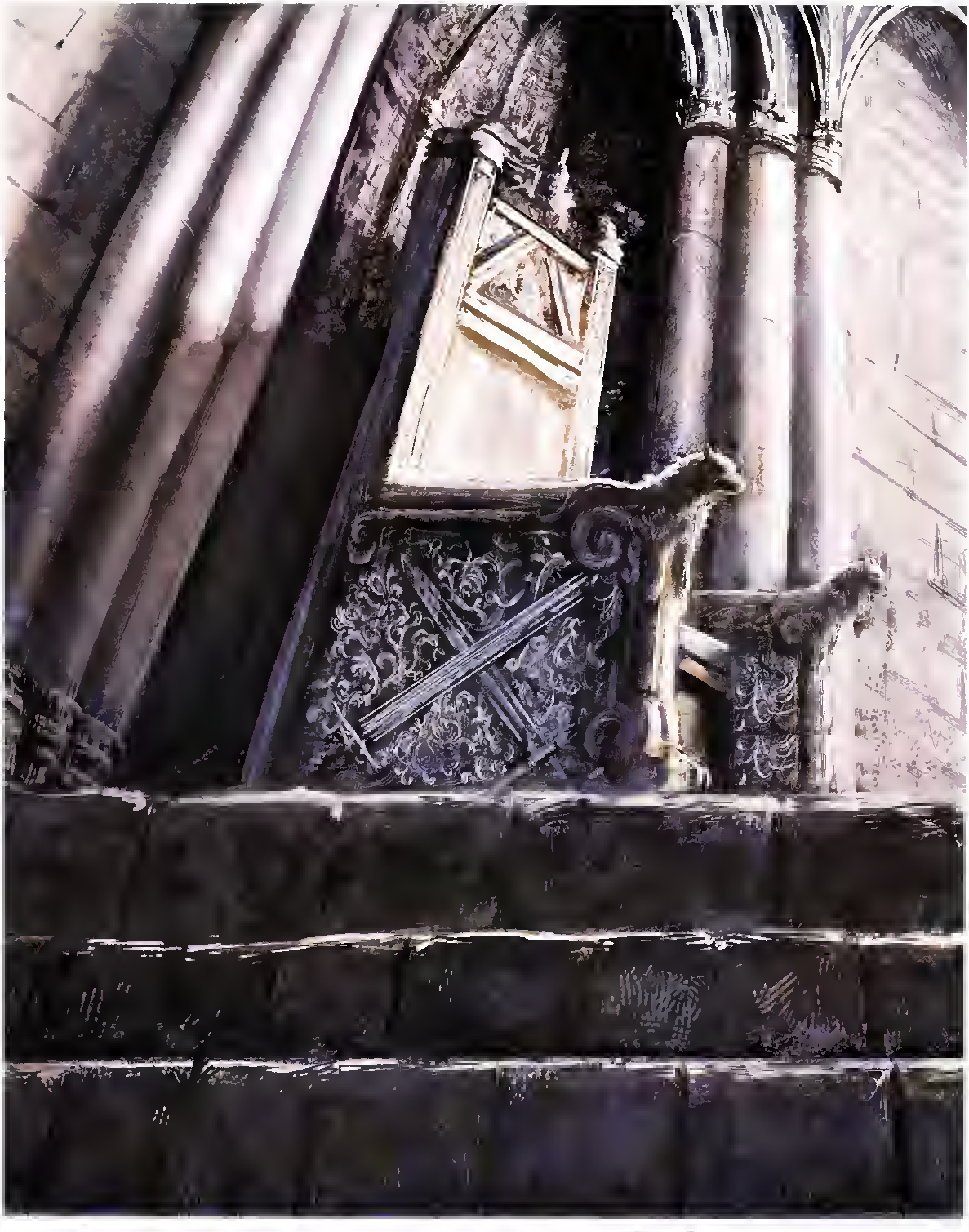
PORTÉE DE LOUPS-GAROUS par Jenny Dolfen ©Jenny Dolfen

« Vous avez cinq enfants de votre sang », dit Jon « Trois fils, deux filles Le loup-garou est l'emblème de votre maison Vos enfants étaient faits pour avoir ces louveteaux mon seigneur »

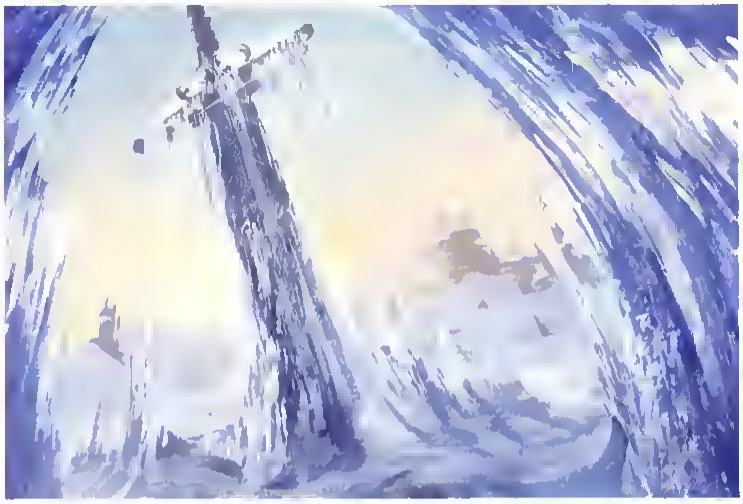
Moat Calin par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

TOUT CE QUE JE FAIS PAR AMOUR par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

L'homme toisa la femme. « Tout ce que je fais par amou— », dit-il avec répugnance
Il poussa Bran dans le vide



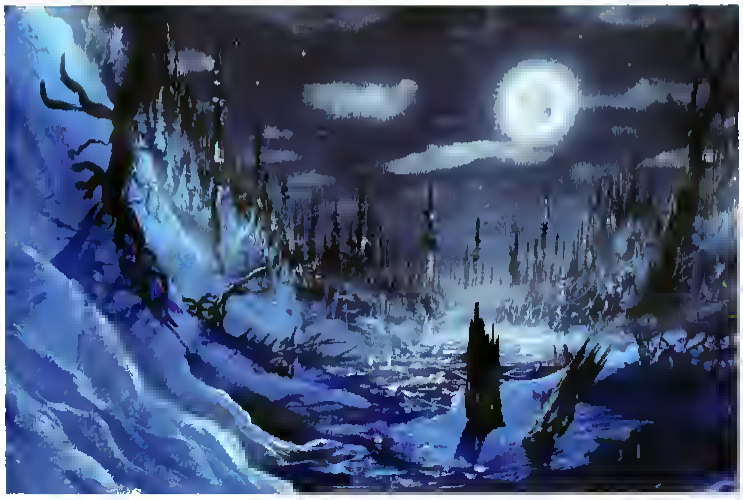
Trône de Winterfell par Marc Simonetti ©Fantasy Flight Games



PRIS DANS LA GLACE par Miguel Coimbra
©Fantasy Flight Games

« On dit qu'il fait si froid là-haut en hiver que le rire d'un homme gele dans sa gorge et l'étouffe jusqu à ce que mort s'ensuive », dit Ned calmement, « C'est peut-être pour ça que les Stark ont si peu d'humour »

LA MARQUE DU LOUP par Anders Finer
©Fantasy Flight Games



BOIS-AUX-LOUPS par Franz Mikhs
©Fantasy Flight Games

RÊVES VERTS par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

JOJEN REED par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

Tous ses habits étaient verts, même le cuir de ses bottes et quand il s'approcha, Bran vit que ses yeux étaient de la couleur de la mousse, bien que ses dents aient l'air aussi blanches que celles de tout le monde.
Les deux Reed avaient une ossature fine, ils étaient aussi minces que des épées et à peine plus grands que Bran.

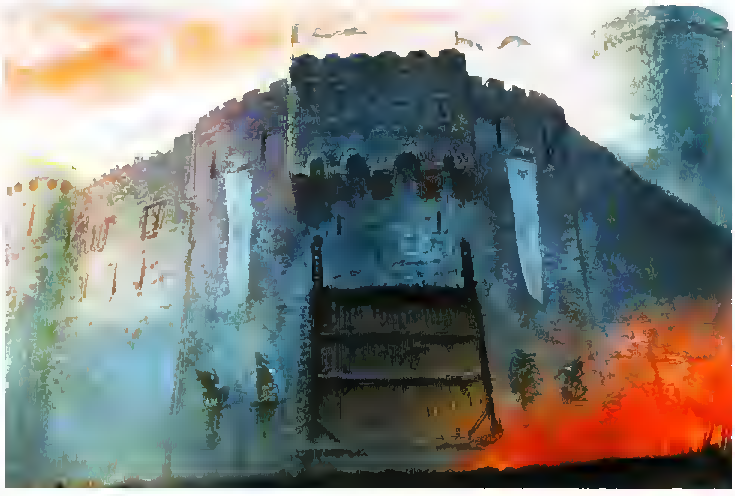
CORNEILLE A TROIS YEUX par John Howe
©John Howe

« Ça n'arrangera rien », dit la corneille. « Je te l'ai dit, la réponse est voler, pas pleurer. Ça n'est pas bien difficile ! Je le fais. »
La corneille s'envola dans les airs et battit des ailes autour de la main de Bran.
« Tu as des ailes », remarqua Bran.
« Peut-être que tu en as aussi », répondit l'oiseau.

MEERA REED par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

Bien que presque de l'âge de Robb, elle était mince comme un garçon avec de longs cheveux bruns noués derrière la tête et un léger soupçon de poitrine.

Château de Winterfell par Torstein Nordstrand
©Fantasy Flight Games

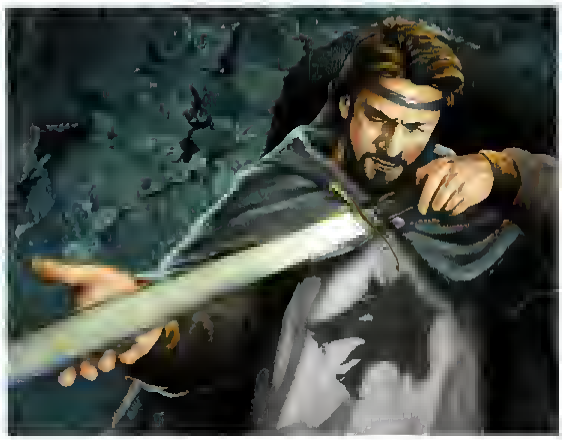


Broussaille par John Matson
©Fantasy Flight Games

Aiguille par Dean Bloomfield
©Fantasy Flight Games

« Pique-les avec le bout pointu »

Rodrik Cassell par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games



Jory Cassell par John Matson
©Fantasy Flight Games

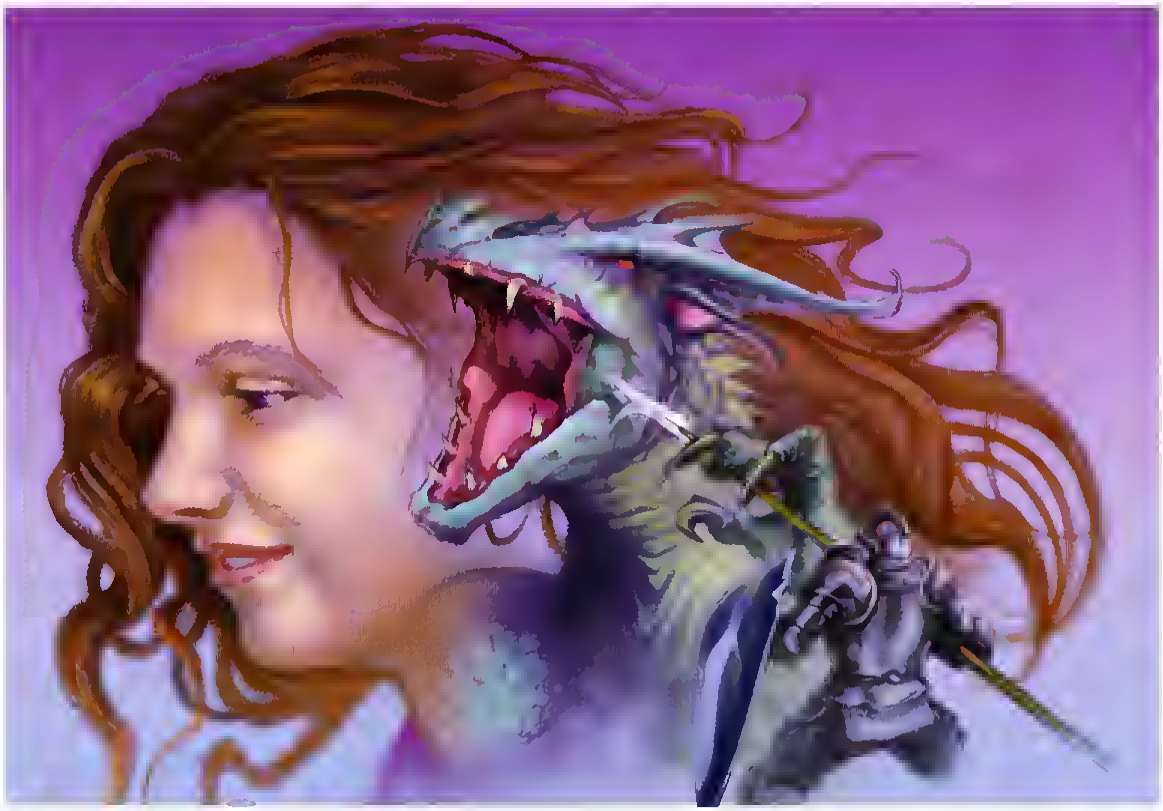
Lard-Jon Omble par John Matson ©Fantasy Flight Games

FORT-TERREUR par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

Page précédente
LE TRONE DE FER par Stephen Youll
©Stephen Youll

TRES CHER FRERE par Jenny Dolfen ©Jenny Dolfen

Elle regarda son petit frère malmener Tommen. « Je pourrais faire aussi bien que Bran », dit-elle. « Il n'a que sept ans, j'en ai neuf. »
Jon l'observa avec toute la sagesse de ses quatorze ans. « Tu es trop maigre », dit-il. Il attrapa son bras pour sentir ses muscles.
Puis il soupira et remua la tête. « Je doute même que tu puisses soulever une épée bâtarde, petite sœur, sans parler de la manier. »



COMME DANS LES CHANSONS par John Matson ©Fantasy Flight Games

ARYA par Jamie Sims ©Testor Corporation

REINE-COURONNL par Charles Vess ©Charles Vess

HODOR ET BRAN par Jamie Sims
©Testor Corporation

'Hodor!'

NOUS SUIVONS L'ANTIQUE-VOIE par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

SALLE D'AUDIENCE DE WINTERFELL par Torstein Nordstrand ©Fantasy Flight Games

Armée de Karhold par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

Le guetteur par Jacques Bredy ©Fantasy Flight Games

Le Mur et les Terres Au-delà

« Les vents froids se lèvent et les hommes s'écartent de leurs feux pour ne jamais revenir ou s'ils reviennent ce ne sont plus des hommes, mais juste des spectres aux yeux bleus et aux mains noires glaciales »

Le Mur est dressé depuis des milliers d'années. Si loin dans le nord, sa glace ne fondra jamais ; elle s'accroît au contraire, tandis que des générations de membres de la Garde de Nuit l'étendent et l'élargissent.

Les Frères Noirs de la Garde de Nuit ont renoncé au mariage et à la famille, leurs vies ne sont consacrées qu'à un seul et unique objectif : défendre les Sept Couronnes de la menace au-delà du Mur. Ils sont les épées dans les ténèbres, les boucliers qui protègent les royaumes humains.

Il y a ceux qui vivent au-delà du Mur, appelés Sauvageons. Ils ont leurs propres culture, rituels, souverains et histoire, et sont farouchement fiers de leur liberté. Nombreux sont ceux, y compris les Frères Noirs, qui les prennent pour la menace contre laquelle le Mur a été bâti pour se défendre. Ils ont tort.

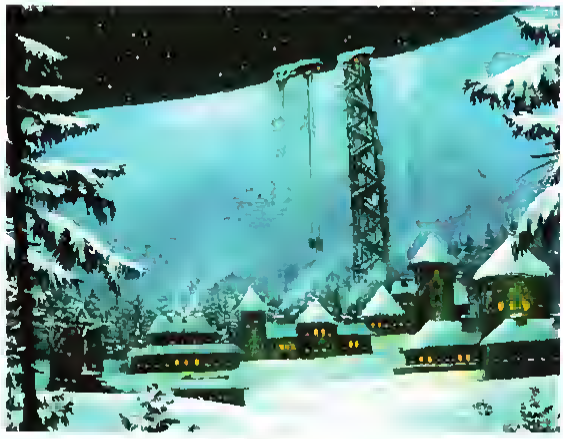
Il y a les Autres.

Page de droite : FRÈRE JURÉ par Thomas Denmark © Fantasy Flight Games

VIEIL OURS MORMONT par Jamie Sims ©Testor Corporation

LA NOBLE DÉSHONORÉE par Jean Tay ©Fantasy Flight Games

MARCHE FORCEE VERS LE MUR par Tim Truman
©Fantasy Flight Games



CHÂTEAUNOIR par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games

TOUR OMBREUSE par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

PRENDRE LE NOIR par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

« Au crepuscule, quand le soleil disparaît et la nuit tombe vous prononcerez vos vœux. À partir de ce moment, vous serez un Frere Juré de la Garde de Nuit. Vos crimes seront lavés, vos dettes oubliees. Alors vous devez aussi vous laver de vos anciennes fidelites, mettre de côte vos rancunes, oublier vos torts et vos amours passes de la même manière. Ici, vous faites peau neuve. »

LE COR QUI RÉVEILLE LES DORMEURS
par Anders Finér
©Fantasy Flight Games

ILS HURLENT LA NUIT par Jhoneil Centeno
©Fantasy Flight Games

Au-dela du Mur par Charles Vess ©Charles Vess

Page précédente
LE DON DE BRANDON par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games

BENJEN STARK par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

LE MUR EST A TOI, JON SNOW par Jenny Dolfen ©Jenny Dolfen

Mestre Aemon par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

Qhorin Mimain par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

Yoren par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

SAMWELL TARLY par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

FRÈRE DÉCHU par Thomas Denmark ©Fantasy Flight Games

TORMUND FLÉAU-D'OGRES par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

SEIGNEUR DES OSSEMENTS par Anders Finér
©Fantasy Flight Games

YGRITTE par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

MANCE RAYDER par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

MONTEURS DE MAMMOUTHS par Jim Burns ©Jim Burns

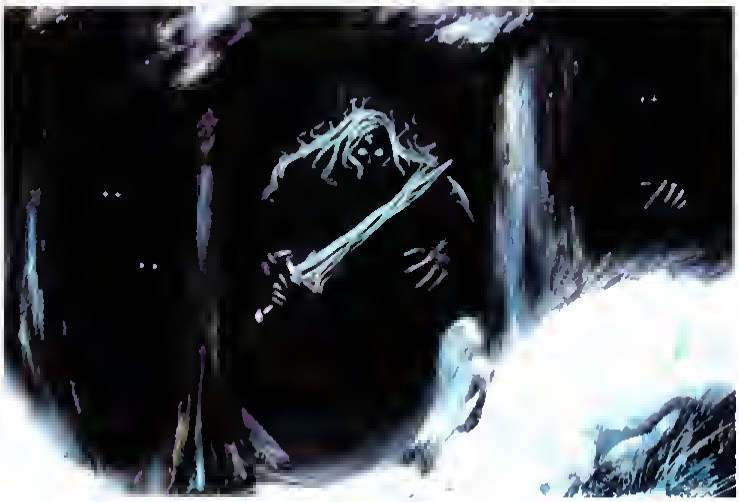
Page précédente
ARMEES SAUVAGEONNES par Anders Finér
©Fantasy Flight Games

L'HIVER APPROCHE par Thomas Denmark
©Fantasy Flight Games

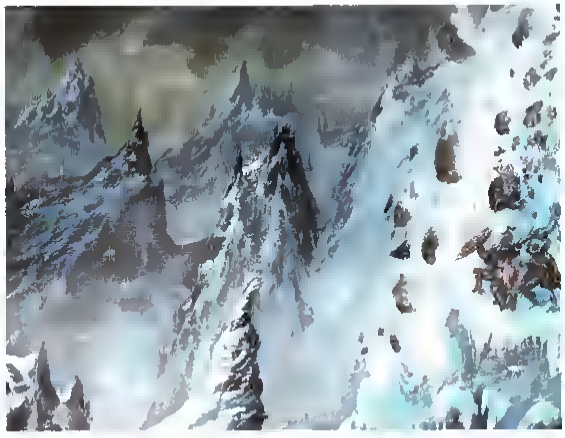
« Quand les morts marchent, les murs, les pieux et les épées ne servent à rien
On ne peut pas combattre les défunts, Jon Snow
Nul homme ne le sait aussi bien que moi »

SPECTRE par Anders Finér
©Fantasy Flight Games

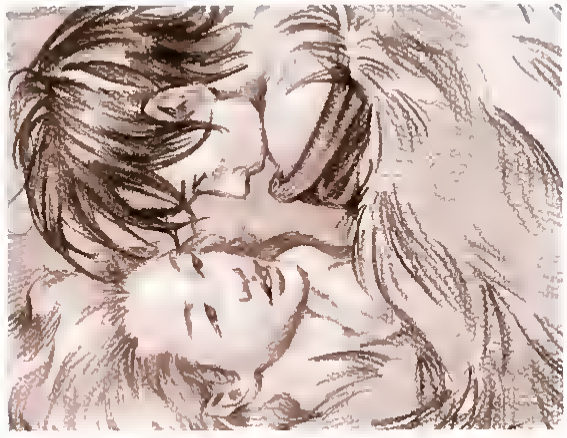
SOMBRE ET PLEINE D'HORREURS par Carlo Bocchio
©Fantasy Flight Games



En reconnaissance sur le Col par Esad Ribic ©Esad Ribic



Les Crocgivres par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games



Tu ne sais rien, Jon Snow par Jenny Dolfen
©Jenny Dolfen

Terres du Nord par Marco Siegel ©Fantasy Flight Games

SAUVAGEON par Jarrau Wimberly ©Fantasy Flight Games

PREMIER DÉPLOIEMENT par Jean Pierre Targete ©Fantasy Flight Games

Les Îles de Fer

Les Îles de Fer vivaient dans le passé , le présent était trop dur et amer pour être supporté.

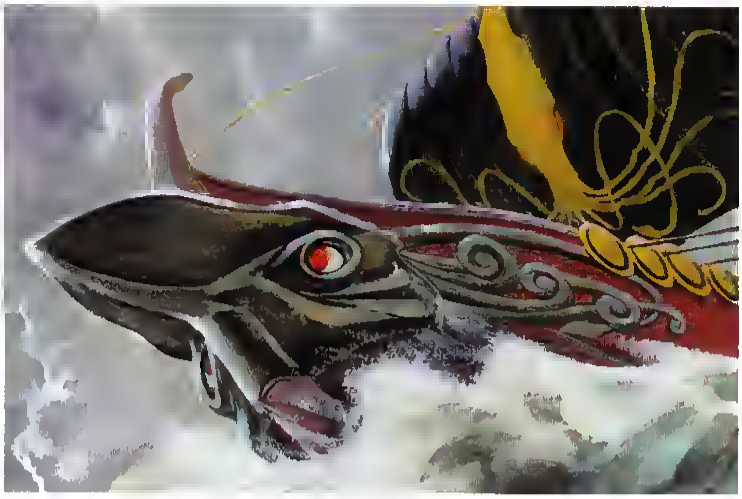
Les Greyjoy de Pyk n'avaient jamais vraiment accepté l'autorité du Trône de fer. La famille régnante des Fer-nés et tous ses sujets sont dans leur cœur des maraudeurs et des guerriers. Comme de bien entendu, tout capitaine est roi de son propre navire et les seuls biens dignes d'être possédés sont ceux payés avec le prix du fer : par l'épée et par le sang.

Avant la Conquête d'Aegon, les Fer-nés régnaient sur la plupart des côtes ouest du continent, mais sous la domination targaryenne, ils ont été repoussés à la mer et ils tirent à présent leur maigre subsistance des rochers incrustés de sel de Pyk, Harlot, Salfalaise et des autres îles désolées.

Mais à présent, alors que les seigneurs de Westeros luttent pour le contrôle du Trône de fer, les Fer-nés contre-attaquent, espérant prendre le pouvoir sur ce qu'ils pourront, et brûler ce qu'ils ne pourront contrôler.

Page de droite : Le Trône de Grès par Marc Simonetti ©Fantasy Flight Games

Boutre La Grande-Seiche par Daerick Gross Sr
©Fantasy Flight Games



Boutres sauvageons par Jacques Bredy
©Fantasy Flight Games

Veteran noye par Nilles Hamm
©Fantasy Flight Games

Lumiere Isolée par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games

Rois du Sel et du Rock par Anders Finer
©Fantasy Flight Games

La Tour Marine par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

Fer-née par Anders Finér
©Fantasy Flight Games

« Je n'ai jamais rencontré d'homme que je n ai pas provoqué »

Balon Greyjoy par Jim Pavelic
©Fantasy Flight Games

« Je suis le Greyjoy, lord Ravage de Pyk, roi du Sel et du Roc, fils du Vent de la Mer et aucun homme ne me donne une couronne »

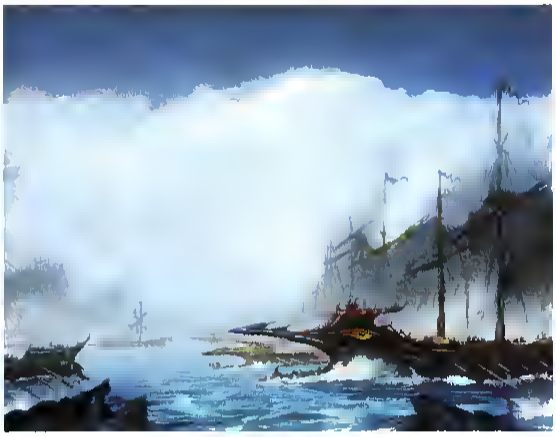
Aeron Damphair par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

Theon Greyjoy par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

Le Donjon Sanglant par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

Theon aurait pu être impressionné s'il n'avait pas su que le donjon Sanglant tirait son nom de ces salles. Mille ans auparavant, les fils du roi de la Rivière avaient été massacrés ici, taillés en pièces dans leurs lits afin que des morceaux de leurs corps puissent être renvoyés à leur père sur le continent

Le tableau de la conquête par Manuel Calderon
©Fantasy Flight Games



Baie du Fer-ne par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games

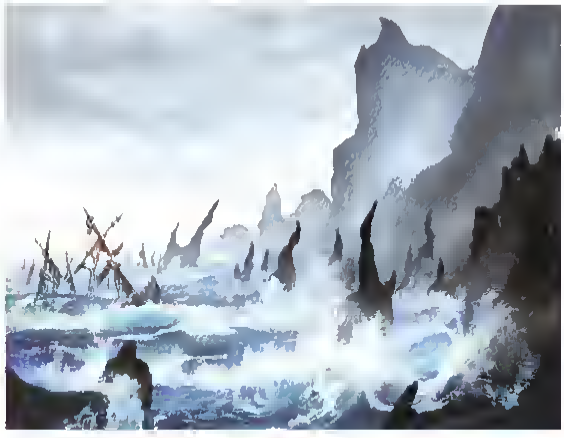
Dagmer Gueui e-en-deux par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

THEON GREYJOY par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

ASHA GREYJOY par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

Pyk par John Howe ©John Howe

Conseiller Greyjoy par Emrah Elmasli
©Fantasy Flight Games

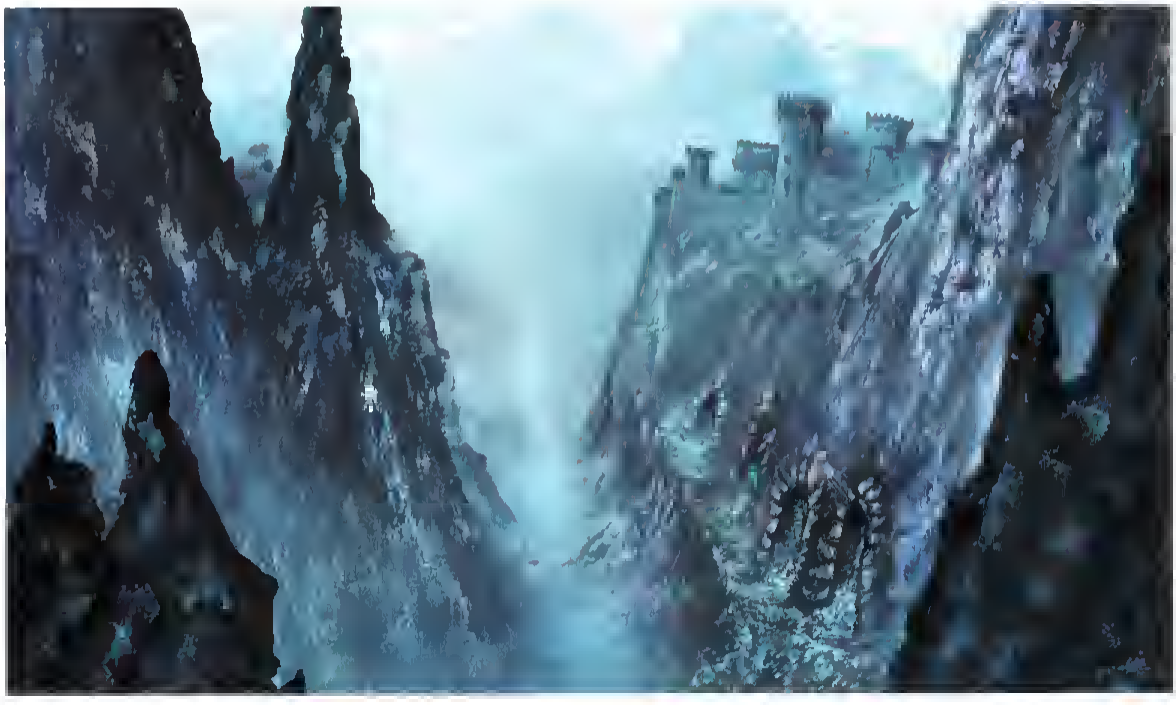


Côte de Fer par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games

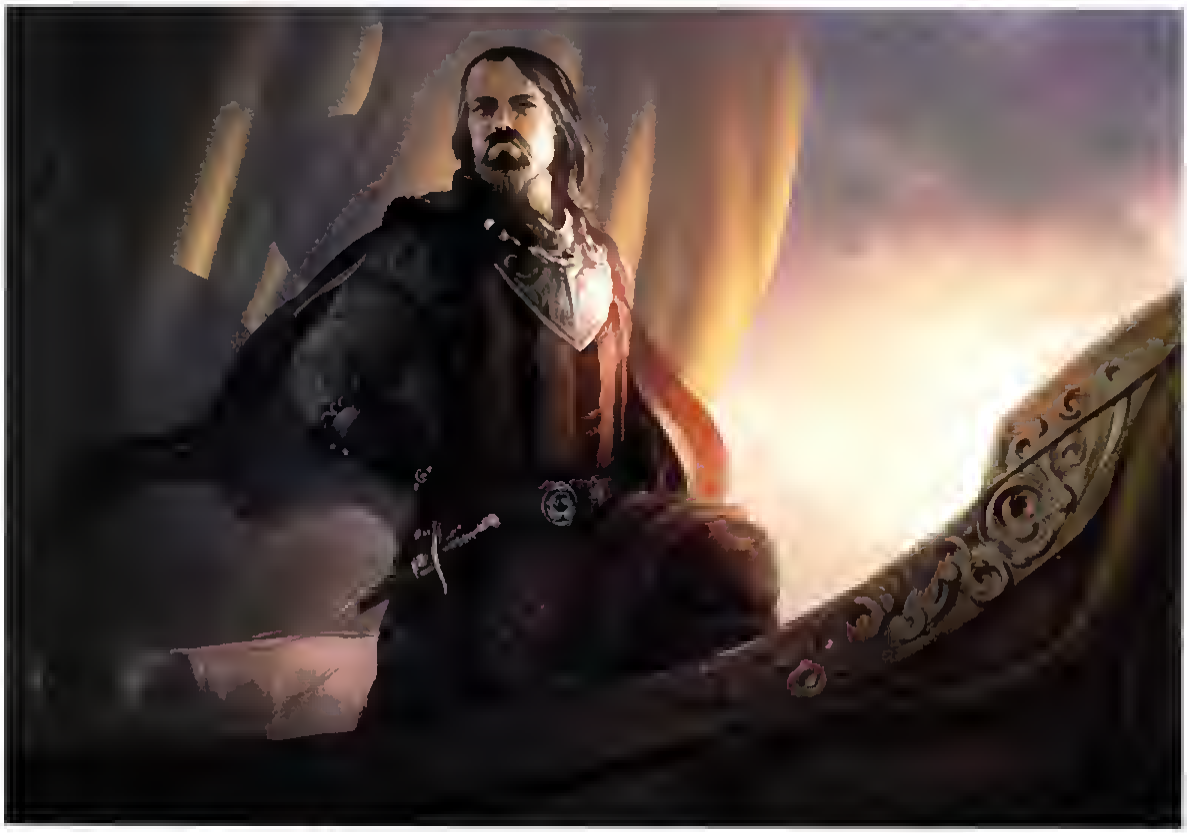
Îles de Fer par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

CAPITAINE FER-NÉ par Patrick McEvoy ©Fantasy Flight Games

BALON GREYJOY par Anders Finér ©Fantasy Flight Games



MINES DE FER par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games



TOUT CAPITAINE EST ROI par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

Le Royaume de la Montagne et du Val

À l'opposé des maçonneries, les montagnes s'ouvraient soudain sur un horizon de champs verts, de ciel bleu et de montagnes enneigées qui lui coupa le souffle. Le Val d'Arryn baignait dans la lumière du matin.

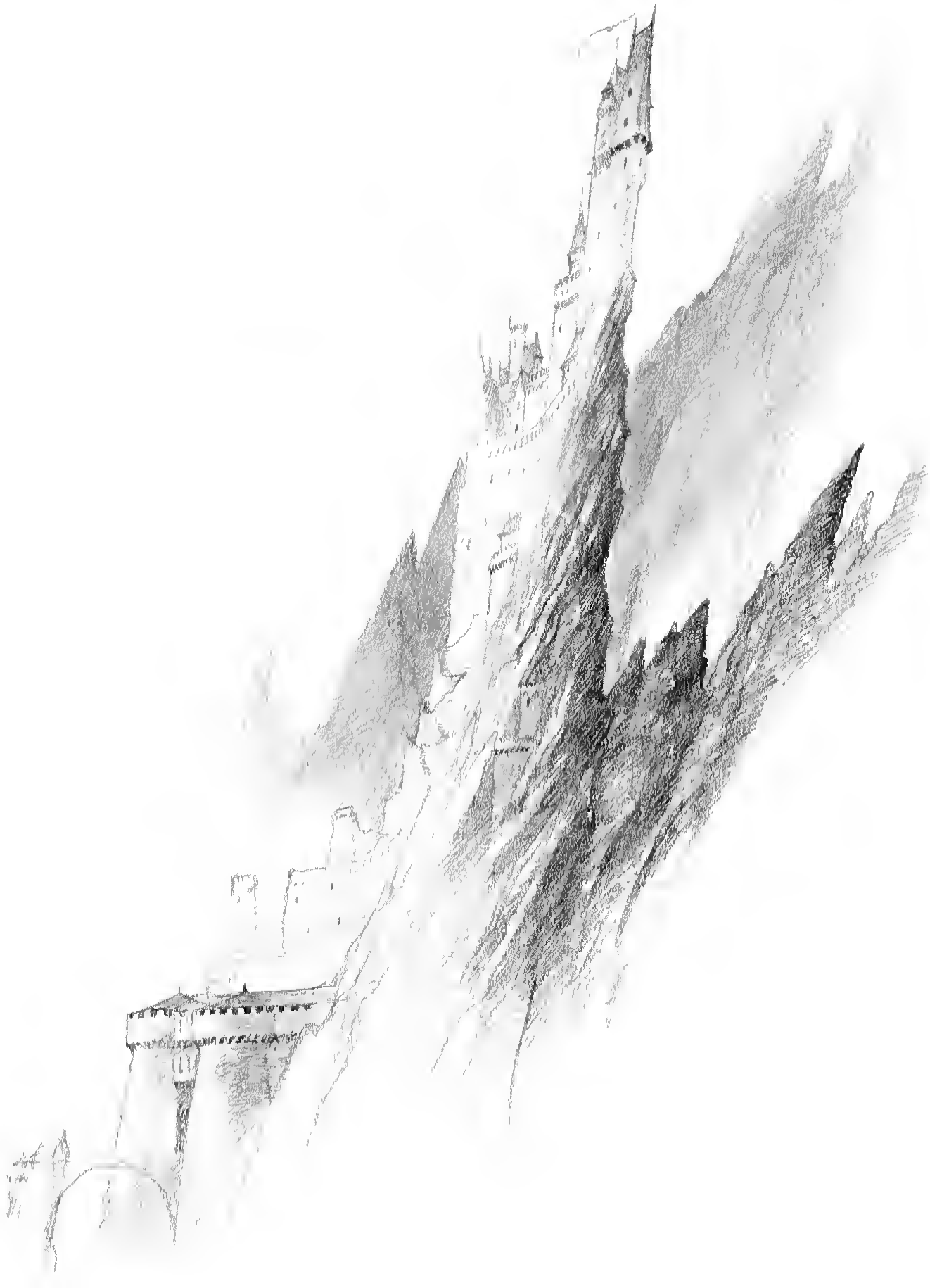
Il s'étirait devant eux jusqu'à l'est brumeux, une terre sereine au sol noir fertile, de grandes rivières au courant paisible et des centaines de petits lacs qui brillaient comme des miroirs au soleil, abrité de tous côtés par ses cimes protectrices.

Les sept tours des Eyrié commandent le val d'Arryn, et au sommet de cette forteresse incroyablement élevée — et dit-on, imprenable — régne la famille d'Arryn. Tout voyageur qui souhaite une audience avec les lords et les dames d'Arryn doit passer par les Portes de la Lune, ensuite gravir la montagne, passer le fort de Pierre, le fort de Neige et le fort du Ciel, puis continuer encore plus haut vers les Eyrié.

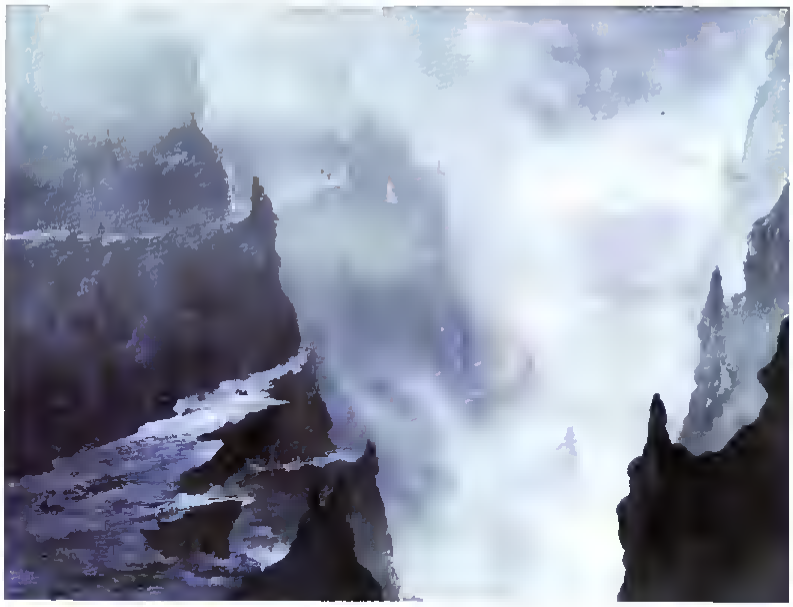
Ceux qui déplaisent à Dame Lysa Arryn peuvent trouver la descente considérablement plus courte.

Ce pays rude est aussi le foyer de clans sans lois — les Selénites, les Freux, les Oreilles Noires, les Faces Brûlées — et même les lords du Val doivent chevaucher en groupe quand ils quittent la sécurité des Eyrie, de crainte de se faire enlever ou assassiner.

Page de droite : EYRIE par John Howe ©John Howe



CELLULE CÉLESTE par Anders Fmér ©Fantasy Flight Games



Montagnes de la Lune par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

Eyries par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

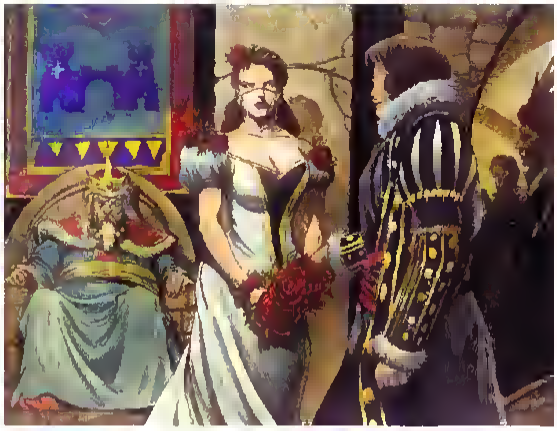
ROBERT ARRYN par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

BRONN par Jason Engle ©Fantasy Flight Games

LYSA ARRYN par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

BRONN ET EGEN par Jamie Sims
© Testor Corporation

CHELLA FILLE DE CHEYK par Thomas Gianni
©Fantasy Flight Games



CONTRAT DE MARIAGE par Tim Truman
©Fantasy Flight Games

SHAGGA FILS DE DOLF par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

« Je vais trancher ta virilite et la donner à manger aux chèvres. »

La voie du Face-Brulee par Uwe Jarling ©Fantasy Flight Games

Le Conflans

Les fourches du Trident étaient la route la plus facile pour déplacer des marchandises et des hommes à travers le Conflans. En période de paix, ils auraient rencontré des pêcheurs sur leurs skiffs, des barges de grain descendant le courant manœuvrées à la perche, des marchands vendant des aiguilles et des rouleaux de tissu dans des échoppes flottantes, peut-être même un bateau guignol joyeusement peinturlure avec des voiles d'une cinquantaine de couleurs, faisant route à contre-courant de village en village et de château en château.

Mais la guerre avait fait beaucoup de victimes.

Avant la Conquête d'Aegon, le Conflans appartenait à Harren le Noir, roi des Îles de Fer, mais Harren avait été brûlé vif par les dragons à Harrenhal pendant la campagne d'Aegon. À présent, la maison Tully contrôle ces terres depuis sa demeure ancestrale de Vivesaigues.

Au Gué des Rubis du Trident, Robert Baratheon tua le prince Rhaegar Targaryen pendant la grande bataille décisive pour mettre fin à la domination Targaryenne sur Westeros. Les Tully soutinrent la rébellion de Robert et désormais, leur famille est liée par mariage aux Stark du Nord et aux Arryn du Val.

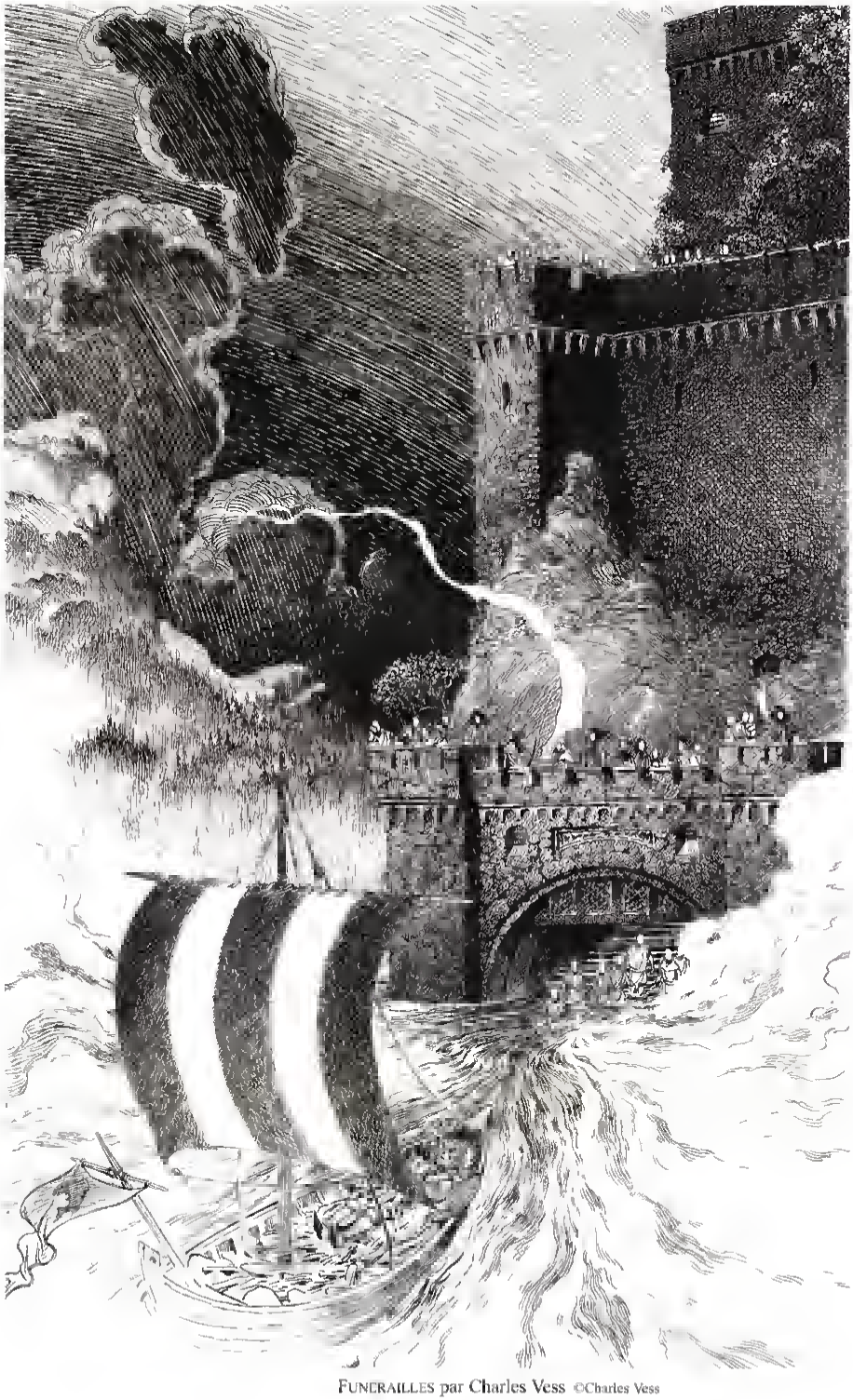
Un allié moins fiable du nouveau régime est le vieux Walder Frey des Jumeaux et son immense famille. Les Frey sont nombreux et fortunés, et Walder Frey est arrogant et orgueilleux, et quiconque - même une armée - veut traverser le Pont des Jumeaux doit leur en payer le prix.

Page de droite - Le Passage des Jumeaux par Sedone Thongvilay ©Fantasy Flight Games

Le Silure par Roman V Papsuev ©Fantasy Flight Games

La Bataille des Camps par Jean-Pierre Targete ©Fantasy Flight Games

Fideles au Roi Loup par Linda Bergkvist ©Fantasy Flight Games

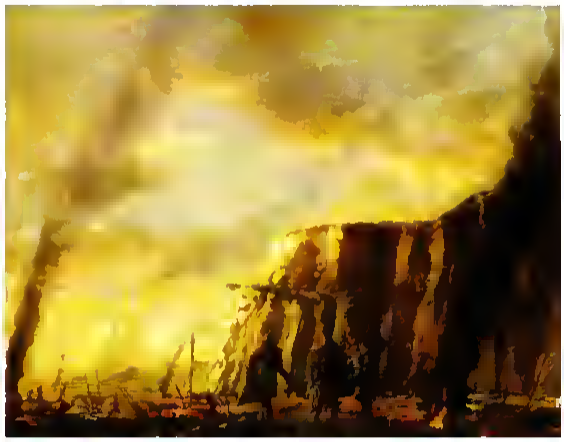


FUNERAILLES par Charles Vess ©Charles Vess

UN ASSAUT D'ÉPÉES par Stephen Youll © Stephen Youll

CATELYN ET JAIME by Mike S. Miller ©Mike S. Miller

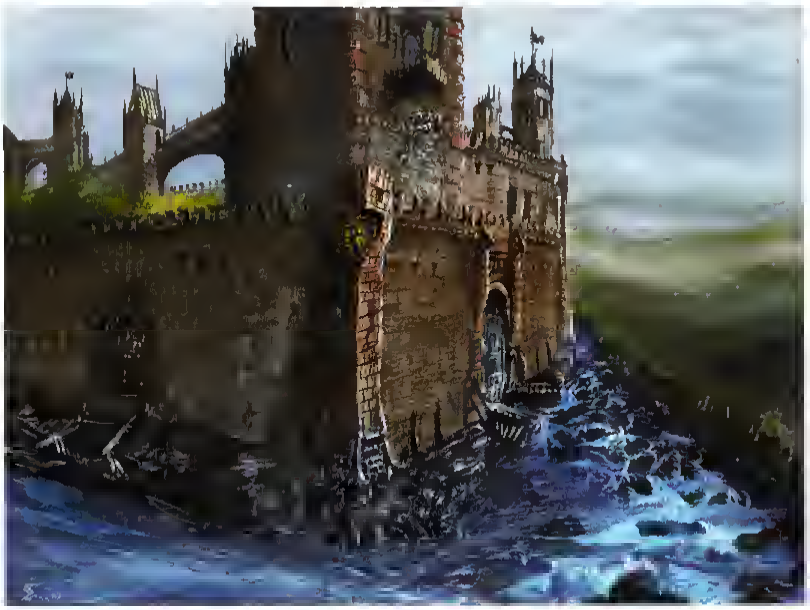
LES ORDRES DE MARCHE par Tim Truman
©Fantasy Flight Games



LE TRIDENT SANGLANT par Marco Siegel
©Fantasy Flight Games

LA FORTERESSE DE MOAT par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

ROSLIN FREY par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

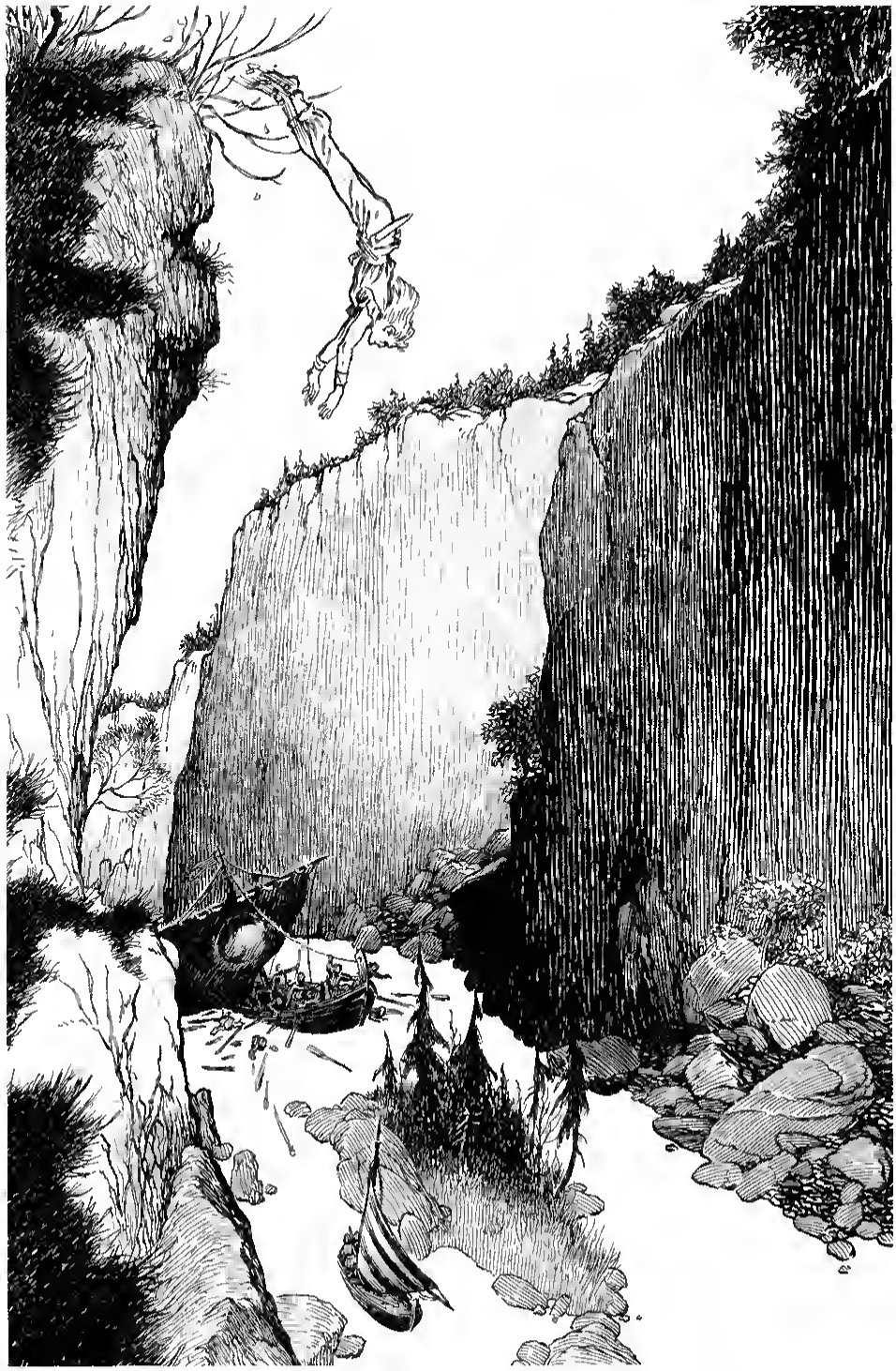


VIVESAIGUES par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

LA BELLE ET L'OURS par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

La rançon d'un lord par John Gravato ©Fantasy Flight Games

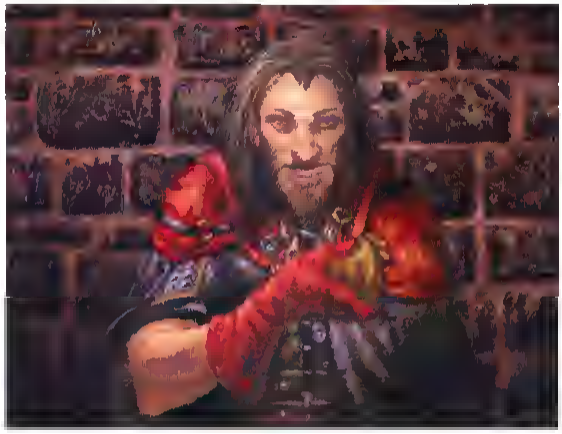
Ailes noires, paroles funestes par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games



SAUVETAGE par Charles Vess ©Charles Vess

JAQEN H'GHAR par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

Page précédente
BATAILLE DU BOIS-AUX-MURMURES par Torstein Nordstrand
©Fantasy Flight Games



VARSHE HEVRE par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

HARRENHAL par Linda Berkvist ©Fantasy Flight Games

REITRE par Thomas Denmark ©Fantasy Flight Games

LIM LIMONBURE par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

TITILLEUR par Franz Vohwinkel
©Fantasy Flight Games

WALDER LE NOIR par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

MISERICORDE par Mike S. Miller ©Mike S. Miller

« Tu n'aurais pas dû me frapper avec une hache », dit-elle. « Tu aurais dû sauver ma mère. »
Elle fit tourner son cheval et s'éloigna de lui, sans jamais jeter un seul regard en arrière.

Mordfur par Roman V Papsuev
© Roman V Papsuev

Walder Frey par John Matson
© Fantasy Flight Games

RORGE par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

WALDER FREY par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

Les Terres de l'Ouest

Depuis le monumental Castral Roc règne la maison Lannister, dont la lignée remonte à Lann le Futé en personne. Ces Terres de l'Ouest regorgent d'or, aussi les Lannister sont-ils devenus la plus fortunée des grandes maisons.

L'or est extrait à Castamere, aux pieds de Falaise et Pendrichmont, et sous l'énorme forteresse appelée la Dent d'Or. Les orfèvres de Port-Lannis l'affinent et le façonnent, produisant les bijoux les plus raffinés des Sept Couronnes.

Les Terres de L'Ouest ont notamment produit certains des guerriers les plus redoutés au monde : Ser Ilyn Payne, le bourreau sans langue de la cour, les frères Sandor et ser Gregor Clegane, surnommés le Limier et la Montagne à Cheval, et peut-être le plus grand bretteur de tous, le Régicide, Ser Jaime Lannister.

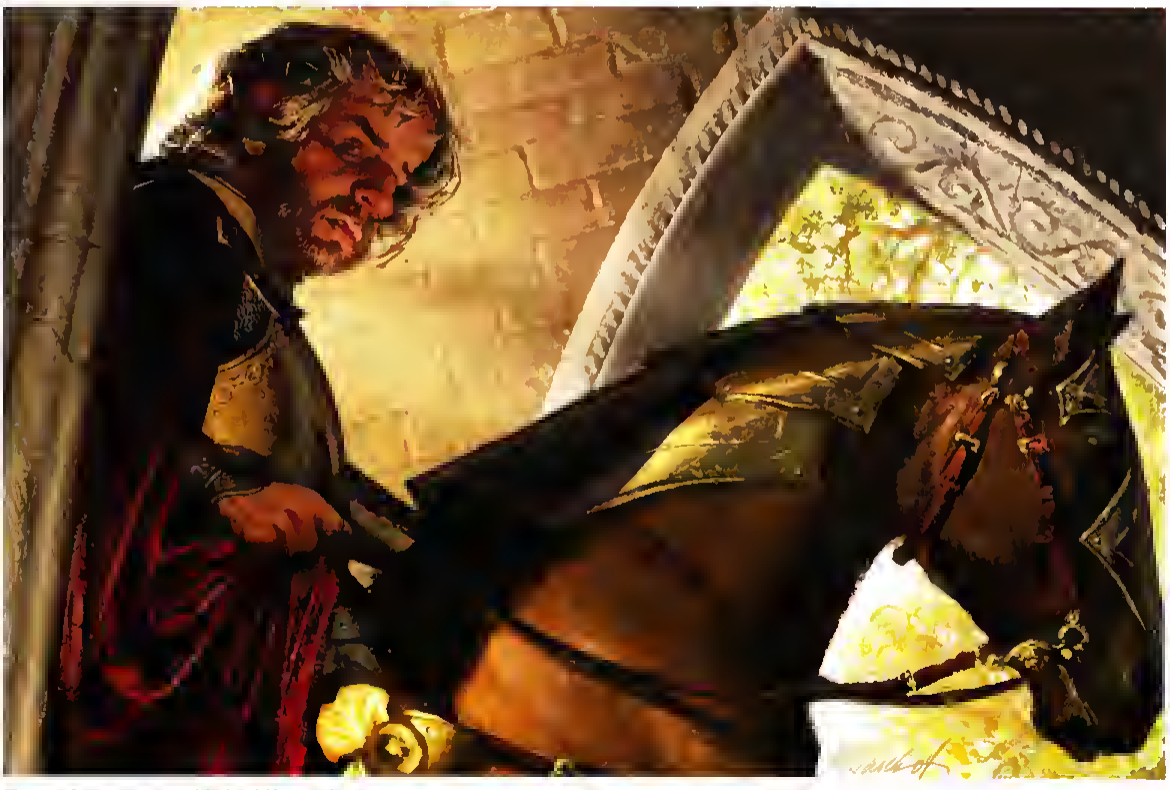
Page de droite : TYWIN LANNISTER par Michael Komarck ©Fantasy Flight Games

CERSEI LANNISTER par Michael Komarck ©Fantasy Flight Games

« Quand on joue au jeu des trônes, on gagne ou on perd. C'est tout ou rien. »

TOMMEN BARATHEON par John Matson
©Fantasy Flight Games

JOFFREY BARATHEON par John Matson
©Fantasy Flight Games

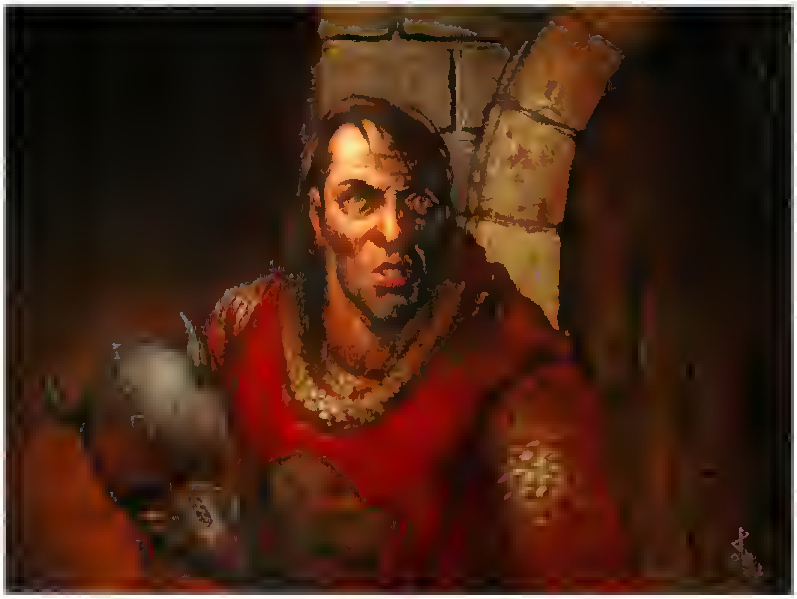


TYRION LANNISTER par Michael Komarck ©Fantasy Flight Games

Tout ce que les dieux avaient donné à Cersei et Jaime, ils l'avaient refusé à Tyrion. C'était un nain, mesurant la moitié de la taille de son frère, se démenant pour marcher à la bonne allure sur ses jambes rabougries. Sa tête était trop grande pour son corps, avec un visage écrasé de brute sous un front proéminent. Un œil vert et un œil noir perçaient sous un voile de cheveux plats si blonds qu'ils semblaient blancs.

'EVANS 03'

Page précédente
SER GREGOR CLEGANE par Mark Evans
©Fantasy Flight Games



SANDOR CLEGANE par Jim Pavelic ©Fantasy Flight Games

SER JAIME LANNISTER par Jason Engle ©Fantasy Flight Games

« Il n'y a pas d'hommes comme moi. Il n'y a que moi. »

Ser Ilyn Payne par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

Tywin Lannister par John Matson
©Fantasy Flight Games

Port-Lannis par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

SER GREGOR CLEGANE par Michael Komarck ©Fantasy Flight Games

Page précédente
SER JAIME LANNISTER par Michael Komarck
©Fantasy Flight Games

Il était Jaime Lannister, un chevalier de la Garde Royale, il était le Régicide. Aucun homme ne l'avait jamais traité de lâche. On lui donnait d'autres noms ou : parjure, menteur, meurtrier. On disait qu'il était cruel, perfide, téméraire. Mais jamais qu'il était lâche.

SER KEVAN LANNISTER par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

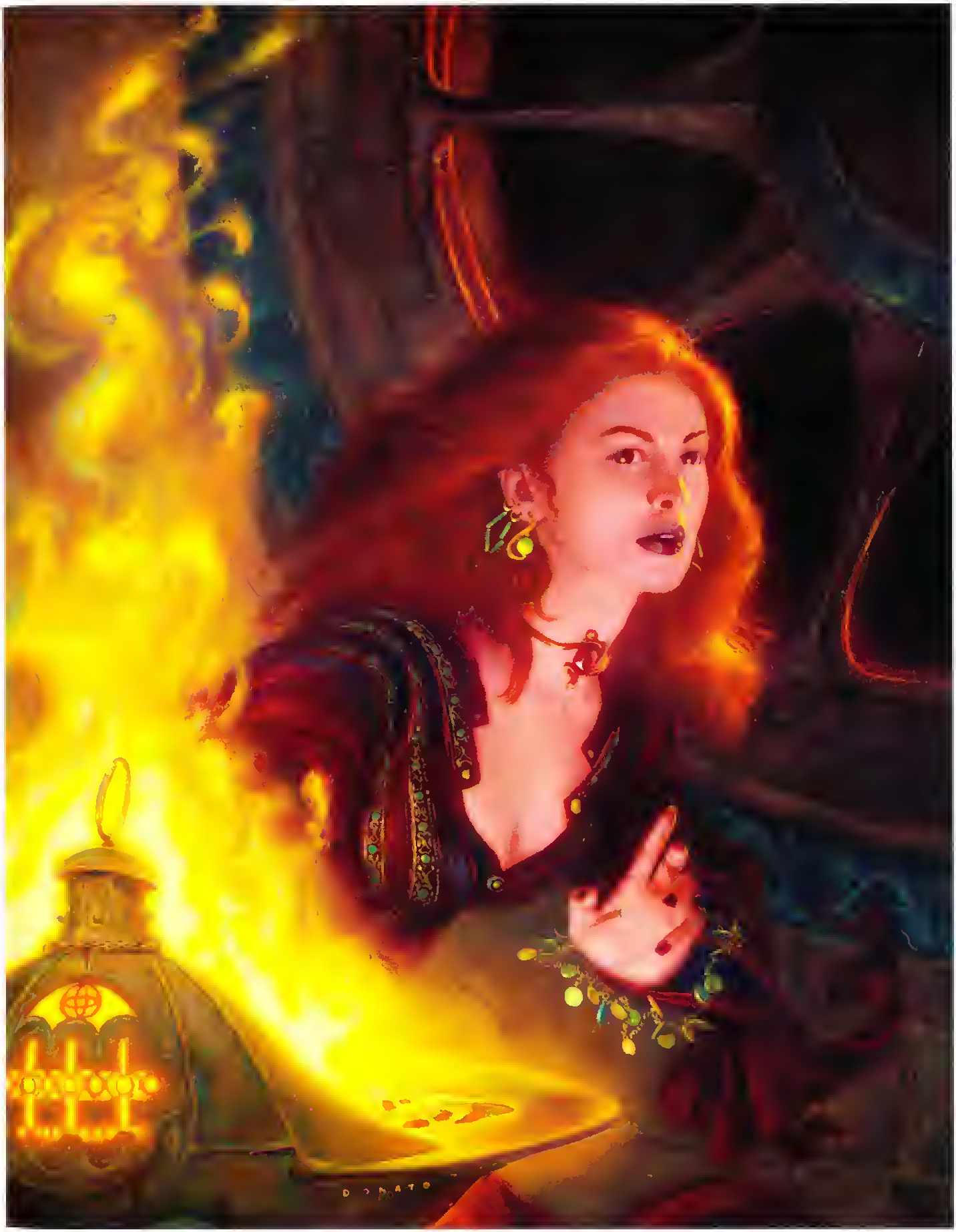
MYRCELLA BARATHEON par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

Les Terres de l'Orage

Ces terres rudes et arides ne sont le foyer d'aucune ville importante, mais elles ne sont pas inhabitées ni sans défense. Une inimitié de longue date oppose le peuple des Terres de l'Orage et les Dornens au sud, et les hommes de cette région savent depuis longtemps comment faire la guerre.

La demeure ancestrale de la maison Baratheon est Accalmie, une tour de pierre massive bâtie, dit-on, pour résister à la colère des dieux de l'orage eux-mêmes. C'est à Accalmie que Robert Baratheon a vaincu trois seigneurs en une seule journée pendant sa rébellion ; et lors du siège d'Accalmie, Davos Mervault a bravé les eaux de la Baie des Naufrageurs pour faire entrer clandestinement des oignons et autres provisions pour les défenseurs, obtenant ainsi le titre de chevalier et le douteux surnom de « Chevalier Oignon ».

Page de droite : MELISANDRE D'ASSHAI par Donato Giancola ©2005 Donato Giancola



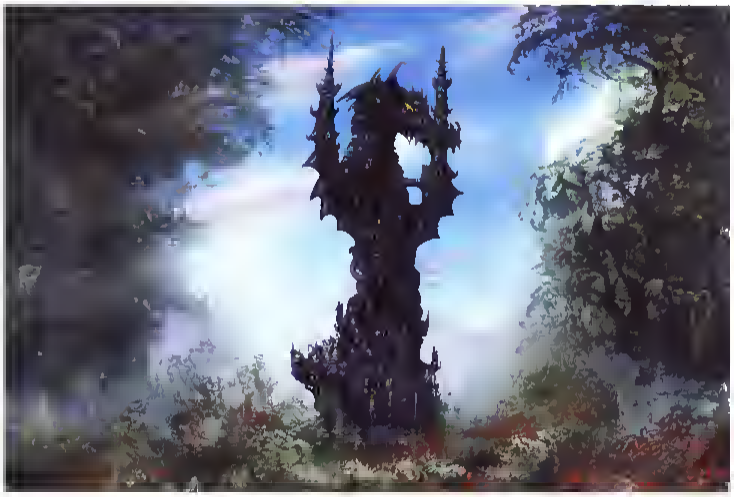
ROBERT BARATHEON par Chris Dien
©Fantasy Flight Games

« Dans mes rêves, je le tue toutes les nuits » reconnut Robert,
« Mille morts seront toujours moins que ce qu'il mérite »

SER DAVOS MERVAULI par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

RENLY BARATHEON par Chris Dien ©Fantasy Flight Games

« Un homme ne devrait jamais refuser de goûter une pêche », dit Renly en jetant la pierre
« Il n'en aura peut-être plus l'occasion »



Jardin d'Aegon par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games

Accalmie par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games

Champion de la maison Swann par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

MLSIRE CRESSEN par Christian Iken
©Fantasy Flight Games

SLADHOR SANN par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

MELISANDRE par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

Le fardeau de la conquête par Manuel Calderon ©Fantasy Flight Games

Le Trône de Peyredragon par Marc Simonetti ©Fantasy Flight Games

Page précédente
La bataille des rois par Stephen Youll
©Stephen Youll

STANNIS BARATHEON par Chris Dien ©Fantasy Flight Games

STANNIS BARATHEON par John Matson ©Fantasy Flight Games

« Stannis est du fer pur noir et dur et résistant oui, mais cassant, comme le devient le fer
Ils cedera avant de plier »

SHOREN BARATHIFON par Jason Engle ©Fantasy Flight Games

TERRES DE L'ORAGE par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games

Mêlée de Brienne & Loras par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

Brienne, pucelle de Torth par John Matson
©Fantasy Flight Games

Brienne, pucelle de Torth par Chris Dien ©Fantasy Flight Games

Ser Davos Mervault par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

Port-Réal

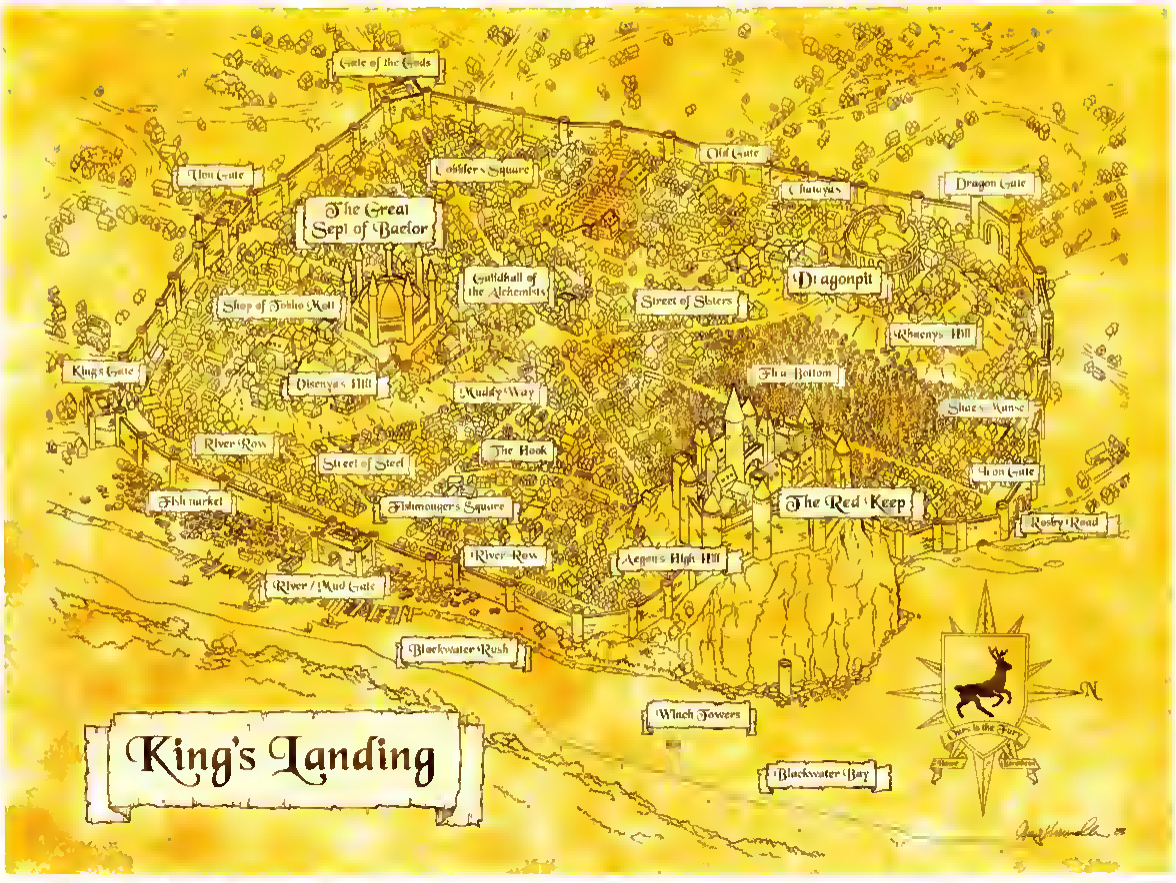
Trois cent ans auparavant, Catelyn le savait, ces hauteurs étaient couvertes de forêts et seule une poignée de pecheurs vivait dans la mer du nord. Puis Aegon le Conquérant avait fait voile depuis Peyredragon. C'est là que son armee avait débarqué, et là, sur la plus haute colline, qu'il avait bâti son premier fortin rudimentaire de bois et de glaise.

C'est sur cette côte qu'Aegon et ses sœurs sont arrivés pour la première fois à Westeros, et en peu de temps, elle est devenue la plus grande cité des Sept Couronnes, plusieurs fois plus etendue que les grandes villes de Port-Lannis et Villevieille. Port-Réal abrite une multitude de gens – les riches, les pauvres, et tous ceux au milieu. Les manteaux d'or du Guet de Port-Réal font de leur mieux pour maintenir la paix.

Dans cette ville coule le fleuve de la Nera ; ici se trouve le Grand Septuaire de Baelor, ses sept tours de cristal reluisant au soleil ; ici se trouve la grande colline d'Aegon , ici se trouve le Donjon Rouge, où les affaires du monde sont menées ; ici se trouvent les taudis de Culpucier ; ici se trouve le cœur comploteur et perfide des Sept Couronnes.

Ici se dresse le Trône de fer, le siège du pouvoir tranchant et dangereux, forgé avec les épées de tous les souverains qui ont plié le genou devant Aegon. Aegon avait dit que nul homme ne pourrait avoir de confort sur ce trône.

Page de droite : Le Trone de fer par Michael Komarck. ©Fantasy Flight Games



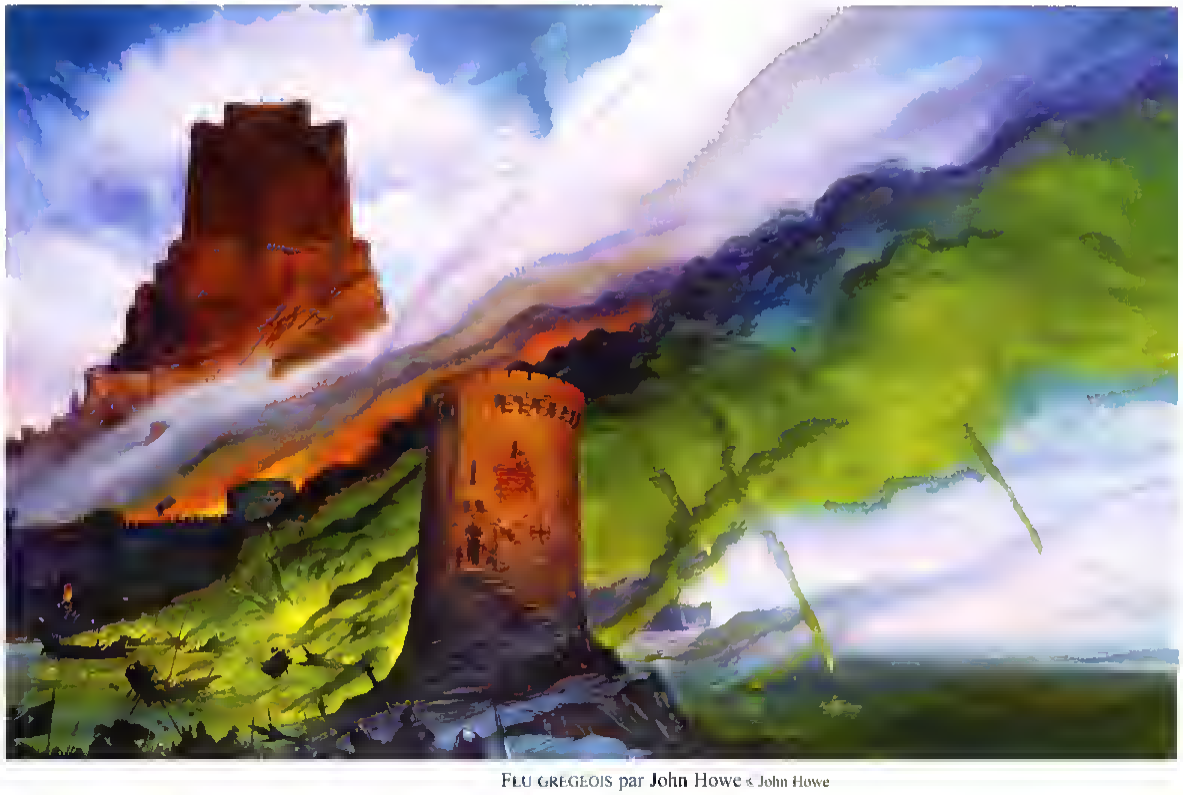
PORT-RÉAL par Graig Kreindler ©Graig Kreindler

LITTLEFINGER par Roman V. Papsuev
© Roman V. Papsuev

MEMBRES DE CLAN À LA COUR par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

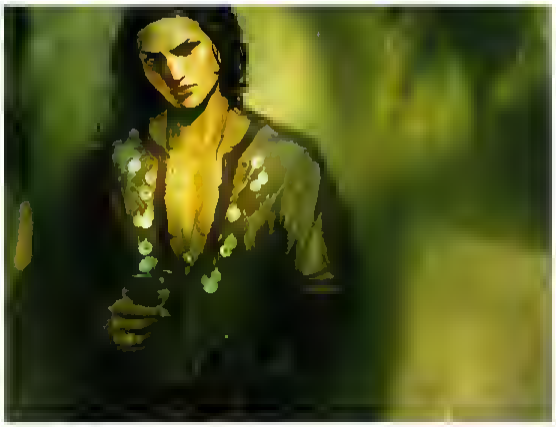
HERAUTS par Jean-Pierre Targete ©Fantasy Flight Games

FAIRE RESPECTER LA LOI par Michel ©Fantasy Flight Games



FEU GREGEOIS par John Howe © John Howe

Thoros de Myr par Mark Evans ©Fantasy Flight Games



LE ROITELET ARROGANT par Jean Tay
©Fantasy Flight Games

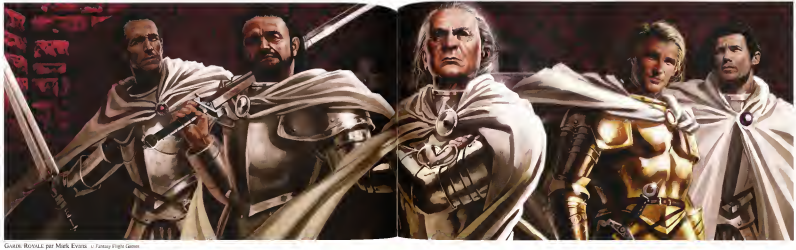
VARYS par Roman V Papsuev
©Fantasy Flight Games

TOURNOI DE LA MAIN par Michel Koch ©Fantasy Flight Games

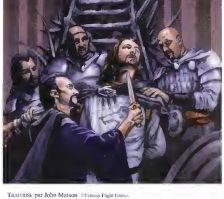
COMPTANT LA MONNAIE par Ted Pendergraft ©Fantasy Flight Games

Syrio Forel par Don Maitz © Don Maitz

« Vous êtes rapide pour un maître à danser », dit Ser Meryn
« Vous êtes lent pour un chevalier », répondit Syrio



Garde Royale par Mark Evans © Fantasy Flight Games



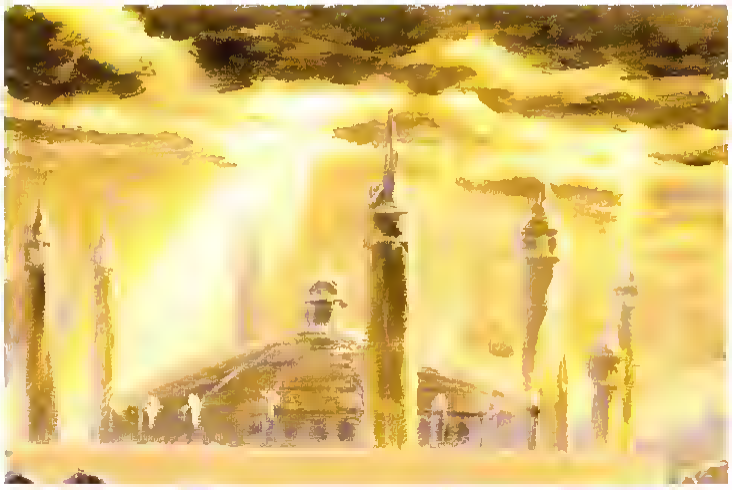
Traîtrise par John Matson © Fantasy Flight Games

Shae par Jacques Bredy © Fantasy Flight Games

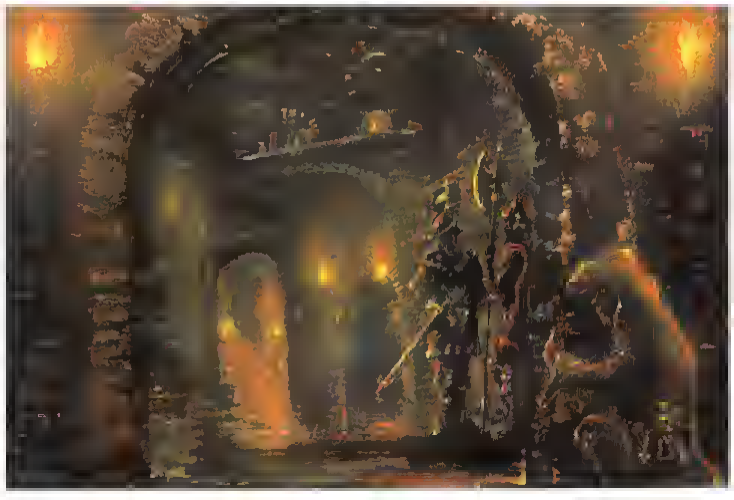
MAIN DU ROI par John Matson
© Fantasy Flight Games

LES SŒURS DU SILENCE par Dean Bloomfield ©Fantasy Flight Games

Le Grand Septuaire de Baelor par Bjarne Hansen
© Fantasy Flight Games



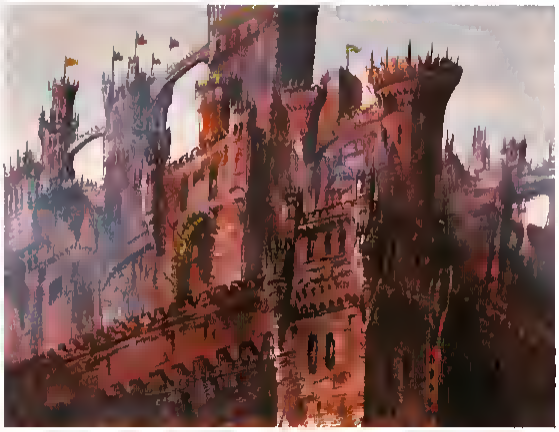
Sombrenoir par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games



Porte du Dragon par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games

GRAND SEPTON par Dean Bloomfield ©Fantasy Flight Games

PORTE DE LA RIVIERE par Franz Miklis ©Fantasy Flight Games



Le Donjon Rouge par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games

Colline d'Aegon par Franz Miklis
©Fantasy Flight Games

Armel de port-Real par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

VARYS par Mark Evans ©Fantasy Flight Games

AMOUR FATAL par Xia Taptara
©Fantasy Flight Games

ARMEE DE L'OMBRE DE RENLY par Daarken
©Fantasy Flight Games

Le Bief

Les Tyrell sont arrivés au pouvoir comme intendants du Roi du Bief dont le domaine comprenait les plaines fertiles du sud-ouest, depuis les marches de Dorne et la Néra jusqu'aux rivages de la Mer d'Eté

La beauté de Hautjardin est célèbre dans toutes les Sept Couronnes : les bateaux de plaisir qui naviguent sur la Mander, les champs de roses d'or et les innombrables jardins de fleurs d'automne. On fait pousser des fruits succulents dans le Bief : pommes, raisins, prunes et pêches. Les vins de la Treille sont prisés partout où se trouvent des hommes civilisés.

Ce luxe est bien protégé : les Tyrell de Hautjardin commandent la plus grande armée des Sept Couronnes, et ils sont bien versés dans le combat depuis leur ressentiment séculaire à l'egard des Domiens. Lord Tyrell et sa mère Olenna - surnommée la Reine des Épines - protegent la richesse, le privilège et la dignité de Hautjardin avec une intelligence impitoyable

Page de droite : JARDINS DE ROSES par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

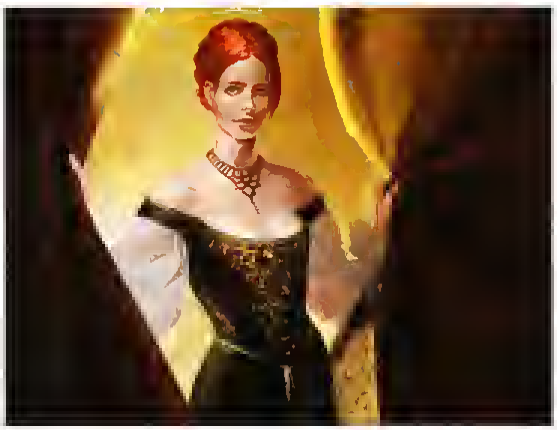
Barges de plaisir de Hautjardin par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

MARGAERY TYRELL par Anders Finer
©Fantasy Flight Games

SER LORAS TYRELL par Jason Engle
©Fantasy Flight Games

LA FAVEUR DE MARGAERY par Roman V. Papsuev ©Fantasy Flight Games

Émissaire de Hautjardin par Sedone Thongvilay
©Fantasy Flight Games



Dame de Hautjardin par Sedone Thongvilay
©Fantasy Flight Games

La puissance de Hautjardin par Tomasz Jedruszek ©Fantasy Flight Games

LE CHEVALIER DES FLEURS par Jim Burns © Jim Burns

PUCELLE DE HAUTJARDIN par Jean Tay ©Fantasy Flight Games

AVANT-GARDE DE LA ROSE par Jason Engle ©Fantasy Flight Games

Willas Tyrell par Anders Finér ©Fantasy Flight Games

Dorne

Dorne fut la dernière des Sept Couronnes a jurer fidelité au Trône de fer Le sang, les coutumes et l'histoire, tout sépare les Dorniens des autres royaumes

Descendants des Rhoynar, et derniers à s'incliner devant le trône targaryen, les Dorniens sont un peuple farouchement indépendant. Leurs terres sont variées, comprenant des montagnes, des déserts et des côtes. On y fait pousser des grenades, des olives, des citrons et des prunes.

La lignée de la maison Martell remonte jusqu'à la légendaire reine guerrière Nymeria. Ce glorieux héritage n'a jamais été oublié et les Dorniens n'ont jamais été conquis par Aegon, ne rejoignant les Sept Couronnes que deux cents ans après la Conquête, par mariage avec la famille régnante.

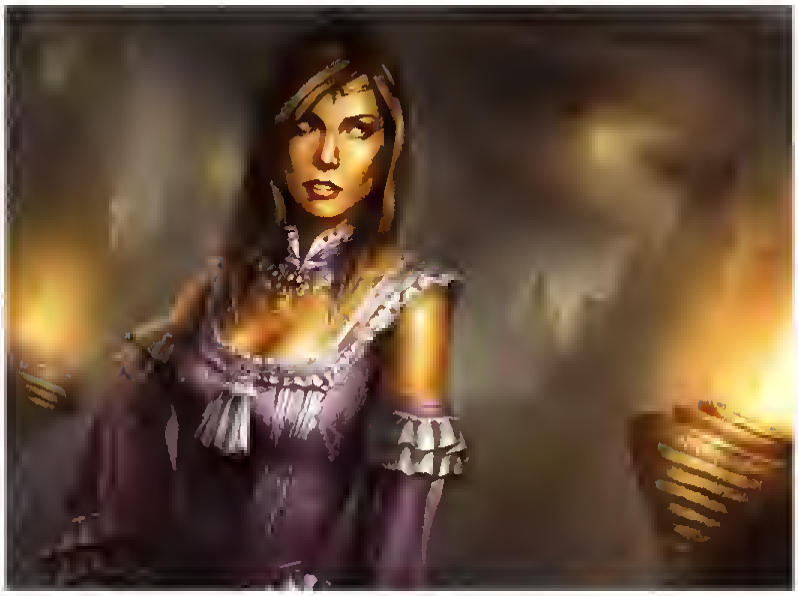
Encore plus tard, la princesse Elia Martell fut mariée à Rhaegar Targaryen... mais elle fut assassinée, avec ses enfants, par La Montagne à Cheval, Ser Gregor Clegane, durant les derniers jours de la rébellion de Robert. La soif de vengeance des Dorniens est légendaire, et il y a fort à douter que cette atrocité soit un jour oubliée.

Page de droite : Monument de Rhoynar par Shane Watson ©Fantasy Flight Games

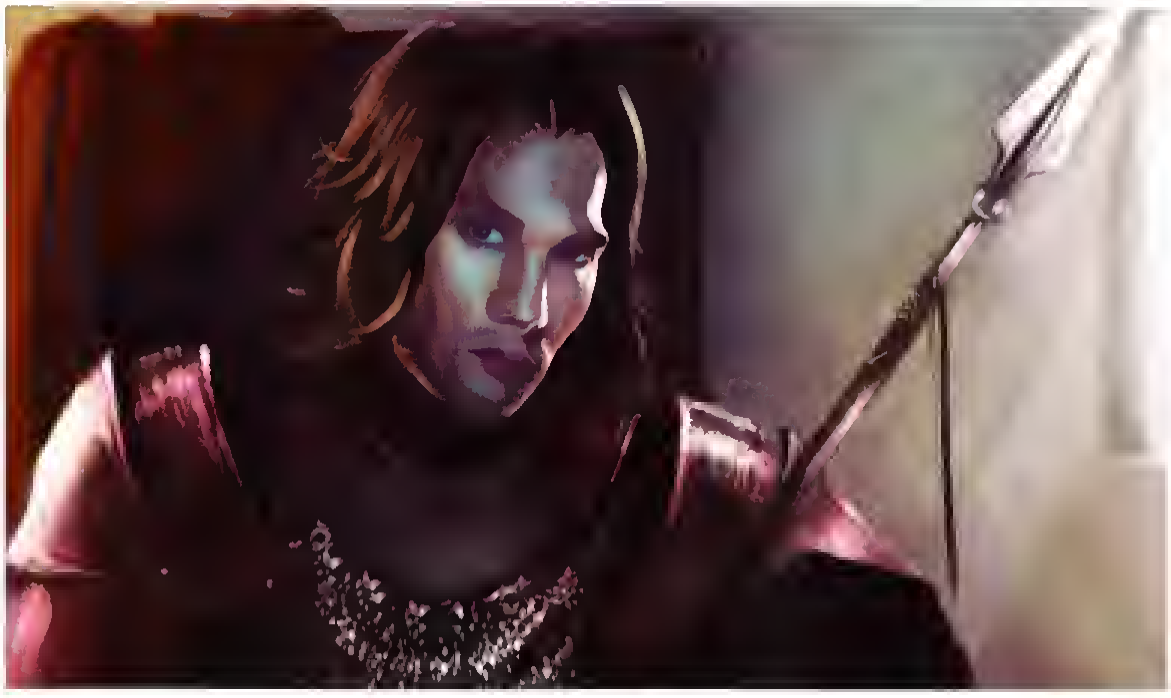
Le Prince Oberyn Martell par Roman V. Papsuev
©Roman V. Papsuev

Obara Sand par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games

Les Fontaines de Dorne par Anders Finér ©Fantasy Flight Games



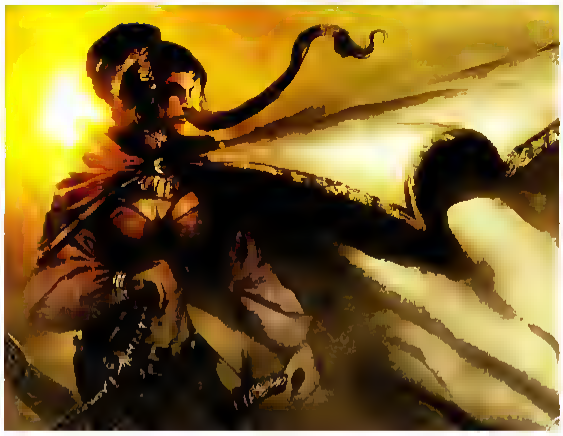
ARIANNE MARTELL par Xia Taptara ©Fantasy Flight Games



LA VIPERE ROUGE par Natascha Roeoesli ©Fantasy Flight Games

DEUX PAS EN AVANT par Jean Tay ©Fantasy Flight Games

CACHÉ DANS LE DÉSERT par Eric Wilkerson
©Fantasy Flight Games



NYMERIA SAND par John Gravato
©Fantasy Flight Games

LANCELHELION par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

ARIANNE MARTELL par John Matson ©Fantasy Flight Games

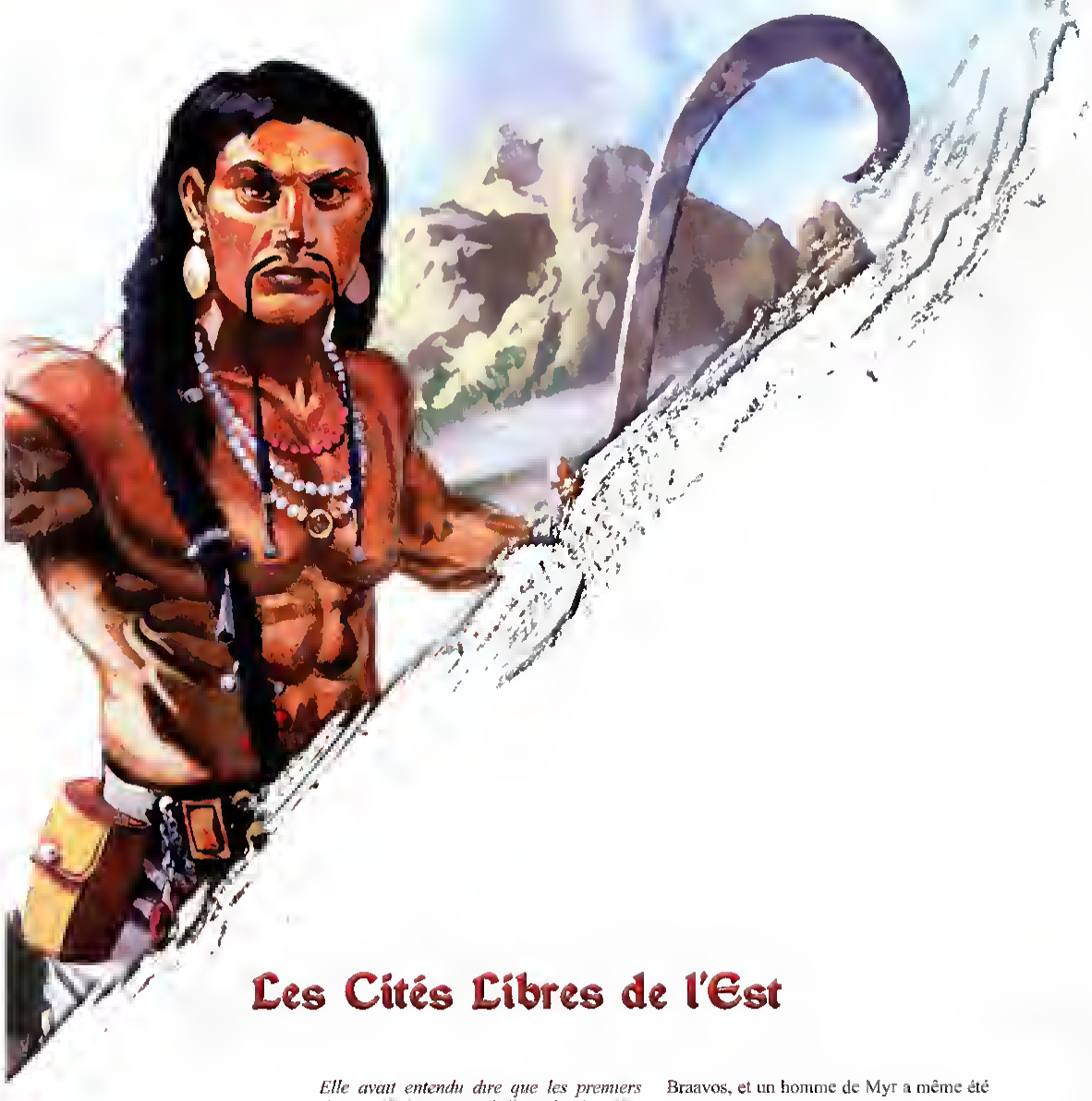
LANCIER DORNIEN par Uwe Jarling ©Fantasy Flight Games

TYLRNE SAND par Xia Taptara ©Fantasy Flight Games

HALLS DE LANCEHELION par Roberto Marchesi ©Fantasy Flight Games

AMANTE DE CŒUR par Sedone Thongvialy ©Fantasy Flight Games

CAVALIERS DORNIENS par John Gravato ©Fantasy Flight Games



Les Cités Libres de l'Est

Elle avait entendu dire que les premiers dragons étaient venus de l'est des Contrées de l'Ombre derrière Asshai et les îles de la mer de Jade. Peut-être que certains y vivaient encore, dans des lieux étranges et sauvages

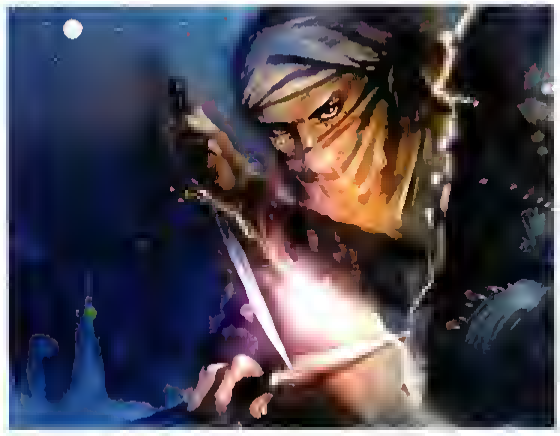
À l'est de Westeros se trouve un autre continent plus grand, où de nombreuses choses merveilleuses et étranges restent à découvrir

Les neuf cités libres sont bien connues des hommes de l'Ouest, et les hordes nomades de Dothrakis ne leurs sont pas complètement étrangères. L'Ouest connaît les empoisonneurs de Lys et les Sans-visages de Braavos, et un homme de Myr a même été l'ami favori du roi Robert. Mais au-delà, plus à l'est, se trouvent Yi Ti, Qarth, Asshai-les-l'Ombre et la mer de Jade. Ici le savoir disparaît, et la compréhension s'estompe

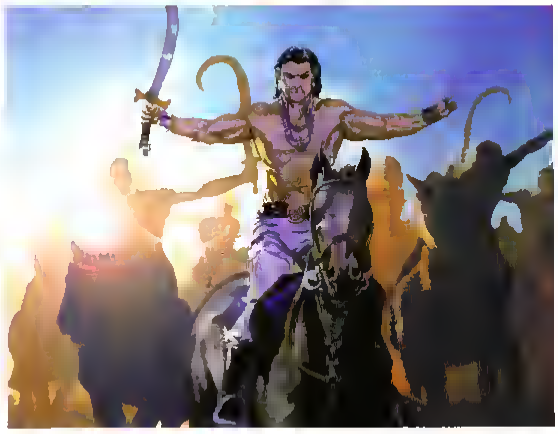
C'est dans ces terres que les derniers des Targaryen, Daenerys et Viserys, s'enfuirent après la rébellion. C'est là qu'une nouvelle armée targaryenne se lève, prête à reprendre Westeros aux usurpateurs, brandissant l'arme d'Aegon le Conquérant : les dragons.

Page de droite : Le Titan de Braavos par Jim Burns ©Jim Burns

VISERYS TARGARYEN par Mark Evans ©Fantasy Flight Games



TIRAILLEUR SUDISTE par Jean Tay
©Fantasy Flight Games



KHAL DROGO par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

L'ECLOSION DES DRAGONS par Thomas Denmark ©Fantasy Flight Games

« Je leur donnerai à chacun le nom de ceux que les dieux ont emportés. Le vert sera Rhaegal, pour mon courageux frère qui a péri sur les rives vertes du Trident. J'appellerai le crème et or Viserion. Viserys était cruel et faible et peureux, mais c'était quand même mon frère. Son dragon fera ce qu'il n'a pas pu faire. »

« Et la bête noire ? », demanda Ser Jorah Mormont.

« Le nôtre », dit-elle, « s'appelle Drogon. »

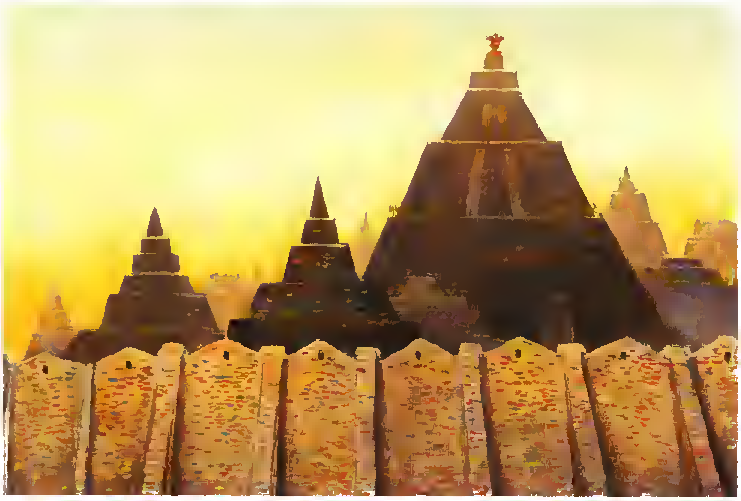
FEU ET SANG par Thomas Gianni ©Fantasy Flight Games

MERE DES DRAGONS par Socar Myles
©Fantasy Flight Games

Elle était Daenerys Typhon-Née, l'Imbrûlée, khaleesi et reine Mere des Dragons, pourfendeuse de conjurateurs, briseuse de chaines, et il n'y avait personne sur terre en qui elle pouvait se fier

KHAL DROGO par John Matson ©Fantasy Flight Games

Lys par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games



Meereen par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games

La mer Dothrak par Eric Wilkerson
©Fantasy Flight Games

SER JORAH MORMONT par Jacques Bredy ©Fantasy Flight Games

« Pour quoi priez-vous Ser Jorah ? » lui demanda-t-elle
« Pour mon foyer », dit-il

KHAL DROGO par John Matson ©Fantasy Flight Games

La tresse de Drogo était aussi noire que la nuit et enduite d'huile parfumée odorante, ornée de clochettes qui tintaient doucement quand il se déplaçait. Elle descendait plus bas que sa ceinture, dépassant même ses fesses, son extrémité flottant à l'arrière de ses cuisses.

« Vous voyez sa longueur ? » dit Viserys. « Quand les Dothrakis sont vaincus au combat, ils coupent leur tresse en signe de disgrâce pour que le monde connaisse leur honte. Khal Drogo n'a jamais perdu un combat. »

Belwas le Fort par Mark Evans
©Fantasy Flight Games

« Je suis Belwas. Ils m'appellent Belwas le Fort dans les arènes de Meereen. Je n'ai jamais perdu. » *Il se donna une claque sur le ventre, couvert de cicatrices.* *« Je laisse chaque homme m'entailler une fois avant de le tuer. Comptez les coupures et vous saurez combien d'hommes Belwas le Fort a pourfendus. »*

Les Immaculés par Franz Vohwinkel
©Fantasy Flight Games

Daario par Roman V. Papsuev
©Fantasy Flight Games

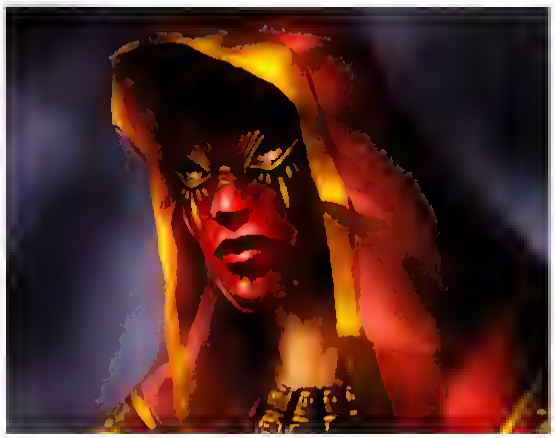
Le Magistrat Illyrio par Jamie Sims
©Fantasy Flight Games

Bazar de Qarth par Martina Pilcerova
©Fantasy Flight Games

Astapor par Martina Pilcerova ©Fantasy Flight Games

DAENERYS TARGARYEN par Esad Ribic ©Esad Ribic

La Cavalerie tonitruante par Torstein Nordstrand
©Fantasy Flight Games



Quaithe de l'Ombre par Xia Taptara
©Fantasy Flight Games

Valar Morghulis par Thomas Denmark
©Fantasy Flight Games

Allan Bednar
Allen Bednar est né à Chicago mais a déménagé au Royaume-Uni à 15 ans, où il vit heureux avec sa femme Charis et leurs deux enfants. Il a travaillé pour de nombreux éditeurs de jeux. Ses autres œuvres peuvent être admirées sur
http://allanbednargallery.mysite.wanadoo-members.co.uk/
En plus de travailler comme illustrateur freelance, il est actuellement en train de passer un diplôme de psychologie.

Dean Bloomfield
Dean Bloomfield a réalisé de nombreuses illustrations pour Fantasy Flight Games et Torchlight Games, entre autres clients. Ses œuvres peuvent être admirées en ligne sur www.loadedpixels.com.

Jim Burns
Les œuvres de Jim Burns sont saisissantes pour leur représentation « plus grande que nature » de scènes situées dans un avenir lointain et en particulier pour ses fantastiques « appareillages ». Sa technique magistrale lui permet de dépeindre la terre, le ciel et les véhicules spatiaux en métal brillant et en plastique, d'une manière si parfaite que l'on peut en fait ressentir le contact métallique du chrome ou sentir l'odeur âcre du caoutchouc dans ses peintures.

Il est constamment sollicité pour des couvertures par des éditeurs anglais, mais plus récemment, ses illustrations ont été commandées par des maisons d'édition américaines. En plus de couvertures de livres et de boîtes de jeux, Burns a travaillé avec Ridley Scott sur Blade Runner. Il a aussi publié des ouvrages reprenant ses travaux : Lightship, Planet Story (écrit par Harry Harrison), Mechanismo, Transluminal et bien d'autres.

Mitch Cotie
Né à la Nouvelle-Orléans en Louisiane, mais considère que son véritable berceau est la Terre. A 17 ans, il est parti en Allemagne avec l'U.S. Air Force. Après 14 ans dans l'armée, il a senti qu'il était temps de changer de vie et a concrétisé son rêve d'être un artiste.

Actuellement, Mitch est illustrateur freelance et infographiste à plein-temps pour Raven Software à Madison, Wisconsin. Et il adore ça !

Thomas Denmark
Thomas a travaillé comme artiste concepteur et modeleur/créateur de textures sur des jeux édités par Electronic Arts, Lucas Arts et Accolade.
Il travaille actuellement comme illustrateur freelance avec une liste de clients variés dont White Wolf Studio, Humanhead Studios, Alderac Entertainment Group, Decipher, Paizo Publishing et d'autres. Ses œuvres peuvent être admirées en ligne sur www.studiodenmark.com.

Chris Dien
Chris Dien a toujours aimé dessiner depuis sa plus tendre enfance, mais n'a jamais envisagé de carrière artistique. Après le lycée, Chris a servi trois ans dans l'U.S. Army. Puis il a passé un Bachelor's Degree en commerce. Pendant toutes ces années, Chris a appris à dessiner et à peindre tout seul. En voyant quelques-unes de ses œuvres sur Internet, un fabricant de cartes à jouer a contacté Chris pour réaliser des illustrations pour leurs jeux de cartes à collectionner. Depuis, il travaille professionnellement comme illustrateur pour des cartes à jouer et des jeux de rôle pour différents éditeurs spécialisés.

Jenny Dolfen
Jenny Dolfen est née à Bremerhaven au nord de l'Allemagne. Après ses études (passées à dessiner), elle est devenue professeur d'anglais et de latin, mais a commencé à travailler à plein-temps comme illustratrice à la naissance de son fils (enfin, le plein-temps que permet un bébé).
Elle vit à présent près d'Aix-la-Chapelle dans l'ouest de l'Allemagne, avec son mari, qui est un joueur invétéré, et leur fils, qui montre les premiers signes d'une grande affection pour les dragons.

Jason Engle
Jason vit professionnellement de son art, depuis environ sept ans. Toutefois, l'art a été un hobby durant toute sa vie. Il a su très jeune qu'il voulait être un artiste, et a poursuivi cet objectif dès qu'il avait du temps libre.

Né en Californie du Sud en 1979, il a vécu jusqu'à 18 ans, dans un ranch de l'Arizona, souvent encouragé par ses parents. Il n'est jamais allé dans une grande université ou une école d'art d'aucune sorte, et il a toujours trouvé qu'en l'Art le meilleur enseignement reste l'expérience. Avec cette idée en tête, il a trouvé du travail en art commercial et en design et a emménagé en Floride pour lancer sa carrière. Ça ne veut pas dire que la Floride est un lieu idéal pour lancer une carrière artistique, bien au contraire. Mais il y avait là-bas une société qui voulait l'embaucher. Et en plus, beaucoup de plages.

Mark Evans
Depuis qu'il a été diplômé du Pratt Institute en 1991, Mark Evans a passé ses journées, ses nuits et ses week-ends dans son « labo » à produire des story-boards, des concepts designs et des illustrations de production pour la publicité et le cinéma. Il a eu la chance de travailler sur de grandes campagnes avec des agences de publicité et des clients de Seattle à l'Allemagne, et espère étendre sa production dans les domaines de la science-fiction, la fantasy et l'horreur dans les années à venir.
Il vit à New York avec son chat noir porte-bonheur Dave, son ordinateur Macintosh et une énorme collection de comics.

Anders Finér
Anders Finér est un graphiste autodidacte né à Torsby, en Suède. Il a travaillé sur des comic-books, des jeux de cartes à collectionner et des jeux de rôle, des romans graphiques, des jeux vidéo et des publicités en image de synthèse. Certains de ces titres comprennent : The Seventh Shrine, The Hedge Knight/Le Chevalier Errant, Horreur à Arkham, The Longest Journey/D'un monde à l'autre et Libérez Jimmy.
Il travaille actuellement dans un studio d'animation comme peintre infographiste à Oslo, en Norvège.

Donato Giancola
Donato Giancola est né en 1967 et a grandi à Colchester dans le Vermont. Il est allé à l'Université de Syracuse dont il est sorti diplômé avec la mention « Très bien » en 1992. Donato a enseigné la peinture, donné des conférences et vendu des centaines de toiles à travers le monde. Il est mieux connu pour ses splendides représentations réalistes des personnages du Seigneur des Anneaux de J. R. R. Tolkien.
Les œuvres de Donato peuvent être admirées en ligne sur www.donatoart.com. Il vit actuellement à Brooklyn.

Thomas Gianni
Né, élevé et scolarisé à Chicago, Thomas est sorti diplômé en illustration et en dessin artistique de l'American Academy of Art. Ses premières influences sont des dessinateurs de comics ou des illustrateurs de fantasy tels que Jack Kirby (Fantastic Four et Hulk), Will Eisner (The Spirit), Steve Ditko (Spiderman), Jim Steranko (Nick Fury) et bien sûr, Frank Frazetta.

Maria Luisa Giliberti
Maria est une jeune femme de 26 ans qui a grandi en peignant et en dessinant tout ce qui lui passait sous les yeux. Elle a de l'encre dans les veines et des pinceaux à la place des cheveux. Elle a fait ses études dans une école d'art et de bande dessinée et a 19 ans, elle a publié sa première BD en Italie.

Il y a un certain temps, son précédent petit ami l'a initiée au monde de Westeros, en lui prêtant les romans du « Trône de Fer ». L'histoire l'a rapidement sortie de la réalité et elle a eu l'idée de dessiner des comic-strips qui s'amusaient avec tous les grands personnages de la saga. Elle espère vraiment que tous les fans (et le grand M. Martin aussi) lui pardonneront.

Nilles Hamm
Nils Hamm, ou juste « Nilson », né en 1973 en Allemagne, vit et travaille à Dusseldorf. Après avoir obtenu un diplôme de design graphique et d'illustration et avoir œuvré comme story-boardeur pour des productions TV, il travaille comme freelance et comme peintre depuis 1999. Certaines de ses œuvres peuvent être admirées dans la revue annuelle Spectrum de Cathy et Arnie Fenner.
Il se concentre actuellement sur la réalisation de bandes dessinées et est sur le point de sortir son premier album. Son rêve serait de retrouver l'esprit des premières histoires de Metal Hurlant, par des auteurs tels que Moebius et Richard Corben.

John Howe
John Howe est né en 1957 à Vancouver au Canada, et après le lycée, il est allé dans une faculté américaine en France pour apprendre le français. Il est ensuite entré à l'Ecole des Arts Décoratifs de Strasbourg où il est resté trois ans, avant de s'installer en Suisse pour collaborer à des films d'animation. Il est connu pour son travail sur le Seigneur des Anneaux de J. R. R. Tolkien et a été artiste concepteur sur la trilogie de Peter Jackson. Il réside et travaille à présent en Suisse comme illustrateur freelance avec sa femme Fataneh et leur fils Dana.

Ses œuvres peuvent être admirées en ligne sur www.john-howe.com.

Uwe Jarling
Toute biographie d'artiste sérieuse devrait commencer par la phrase « Je dessine depuis que je suis capable de tenir un crayon !!! », parce que ce n'est que la vérité. Et ça a été la même chose dans le cas d'Uwe.
Il n'a simplement plus reposé son crayon depuis qu'il s'en est emparé.

Uwe a réalisé des affiches de films tirés de romans de Stephen King, George Romero, Alexandre Dumas, Charles Dickens, Rudyard Kipling, Arthur Conan Doyle, Frances Burnett et bien d'autres. Il a aussi produit les couvertures de plusieurs livres d'éditeurs tels que Bastei Lübbe et Fischer pour mentionner les plus connus, ainsi que de nombreuses illustrations techniques et architecturales pour des agences de publicité. Ses œuvres peuvent être admirées en ligne sur www.jarling-arts.com.

Michael Komarck
Michael Komarck est né en Louisiane et a vite déménagé dans le Michigan où il vit toujours. Au fil des années, il est passé des crales de cire aux crayons, aux acryliques et aux huiles. En 1989, il s'est retrouvé dans un centre universitaire, et cela confirma sa première impression – il était préférable de se former seul dans le domaine des arts.
Son séjour y fut extrêmement bref.

Après plusieurs années passées comme projectionniste au cinéma local, il a cofondé une petite maison d'édition. Toutefois, hormis plusieurs illustrations pour des livres d'enfants, la majorité de son temps se passait à concevoir des cartes de visite, des publicités et des réalisations liées au Web (essentiellement des animations Flash). C'est durant cette période qu'il a découvert Photoshop et a remplacé ses huiles par de la peinture numérique. Finalement, il a décidé de suivre une carrière d'illustrateur à temps plein. Il a passé deux ans à se constituer un book tout en concevant des couvertures de livres professionnels pour payer les factures (à ce jour, ils continue à concevoir avec joie plusieurs couvertures de ce genre chaque année).

La porte s'est ouverte pour Michael en 2003 quand Meisha Merlin Publishing lui a proposé de réaliser des couvertures pour des auteurs tels que Robert Aprin et George R. R. Martin. Les œuvres de Michael peuvent être admirées en ligne sur www.komarckart.com.

Graig Kreindler
Graig Kreindler, né en 1980, a grandi dans le comté de Rockland à New York. Il est récemment sorti de la School of Visual Arts à New York avec un diplôme en illustration. Ses œuvres sur le sport ont été primées et présentées dans des expositions à New York, Philadelphie et Los Angeles en plus d'avoir été publiées dans un magazine distribué au niveau national.

Ses peintures touchent une grande variété de sujets, dont la fantasy, le portrait et les paysages, sa passion est l'illustration sportive avec un intérêt particulier pour l'histoire du baseball.

Pour Graig, aucun sport n'incarne autant les relations entre les générations et l'esprit communautaire que le baseball. Son objectif est de dépeindre le passe-temps national à une époque où les joueurs étaient des humains accessibles et où l'atmosphère dans les gradins était aussi importante que ce qui se passait sur le terrain.

Don Maitz
Une réception enthousiaste et une reconnaissance internationale entourent les peintures imaginatives de Don Maitz depuis près de 30 ans. Don Maitz a reçu deux Hugo Awards, un Hugo spécial pour meilleure illustration originale, un Howard Award, la Silver Medal of Excellence de la Society of Illustrators, l'Inkpot Award et dix Chesley Awards pour ses efforts créatifs.

Ses images ornent des livres, des magazines, des cartes, des affiches en éditions limitées, des puzzles, des économiseurs d'écran et d'autres produits. Deux art-books de son travail ont été publiés, Dreamquests : The Art of Don Maitz et First Maitz. Il est présent dans le premier recueil de Fantasy Art Masters et a réalisé sa couverture. Ses œuvres peuvent être admirées dans tous les exemplaires de la revue à parution annuelle Spectrum, à l'exception d'un numéro. Ses peintures ont été exposées au NASA's 25th Anniversary Show, au Park Avenue Atrium, au Hayden Planetarium, à la Society of Illustrators, au New Britain Museum of American Art, au Delaware Art Museum, au Canton Art

Museum, au Key West Museum of Art & History, au San Diego Maritime Museum et au Florida International Museum.
Il a cree le personnage de la marque de rhum Captain Morgan et continue a l'illustrer. Il a travaille comme artiste concepteur sur la serie d'animation Les Aventures de Jimmy Neutron - un garçon genial, et le film Lucas, fourmi malgre lui. Son site web est www.paravia.com/DonMaitz

John Matson
John Matson a développe son amour de la fantasy et de la science-fiction a un jeune âge, couvrant regulierement ses cahiers de classe et ses devoirs de gribouillages d'extraterrestres et de barbares. Ne et eleve à Milwaukee dans le Wisconsin, il est alle a la Milwaukee High School of the Arts et est sorti en 1994 du Milwaukee Institute of Art and Design (MIAD) avec un diplôme BFA en illustration.

Apres avoir vecu quelques annees au Texas, John est retourne a Milwaukee en 1999 ou, en plus de son activite trepidante de freelance, il enseigne ce qui etait son cours prefere au MIAD.

Franz Miklis
Ne le 12 juin 1963 a Oberndorf bei Salzburg en Autriche, Franz Miklis a etudie a l'International Summer Academy et est illustrateur de SF et de fantasy depuis 1980. Ses œuvres publiées comprennent Alien Contact, Andromeda, Le Trône de fer, Between the Stars et des centaines d'autres, en plus de douzaines d'expositions internationales.

Son œuvre de commande preferee jusqu'ici a ete son travail sur les cartes à collectionner du Trône de Fer, pour lesquelles il a peint 60 lieux uniques du fabuleux monde de Westeros. Il est membre des « New Masters of Fantasy » et vit près de Salzbourg avec sa femme Monica et ses deux enfants.

Mike S. Miller
Mike S. Miller est ne a Hawai et a grandi a San Jose en Californie. Cela fait plus de dix ans qu'il est dans l'industrie du comic-book et a travaille pour différentes sociétés comme Marvel sur X-Man et DC Comics sur Adventures of Superman, mais aussi pour Image et Malibu. Mike est plus connu parmi les fans du Trône de Fer pour ses splendides illustrations pour l'adaptation en bande dessinee de la nouvelle The Hedge Kinght/Le Chevalier Errant.

Ted Nasmith
Ted Nasmith est né à Goderich, Ontario, au milieu des annees cinquante. Quand il est entre au lycee, on lui a conseille de s'inscrire en art commercial, un programme dont il ignorait l'existence. Avant cela, il pensait que son habitude de dessiner sans cesse n'etait au mieux qu'un hobby elabore.[1]

Sa formation au lycée dans différents domaines artistiques a fourni à Ted un excellent terrain d'apprentissage et lui a donne beaucoup de confiance en soi quant à ses aptitudes. Au cours de sa troisième année, sur les conseils de sa sœur, il a decouvert le Seigneur des Anneaux de J. R. R. Tolkien. Cela devint immédiatement un de ses nouveaux centres d'interêt. Apres son diplôme, il a vite trouve du travail comme apprenti architecte et illustrateur.
Il y a appris beaucoup sur sa profession, travaillant ainsi pendant plusieurs années avant de decider de se lancer comme freelance apres la fermeture du studio. Bien que sa production, en particulier les travaux lies a Tolkien, se soit depuis diversifiée, il continue à produire de l'illustration architecturale.

Les œuvres de Ted Nasmith peuvent être admirées en ligne sur www.tednasmith.com

Socar Myles
Socar Myles aime les rats, les dessins et, ce qui n'est pas une surprise, les dessins de rats. Elle aime aussi le printemps, le grand air, le goût qu'a le jus de raisin quand on a tres soif. Son hobby prefere est de faire des blagues elaborees. Il n'y a pas grand-chose d'autre a dire sur Socar Myles, sauf que c'est une illustratrice vivant en Colombie-Britannique, au Canada.

Torstein Nordstrand
Vivant en Norvege, Torstein est un des nombreux illustrateurs profitant de la nouvelle ere numerique pour travailler en freelance pour des societés specialisees dans les jeux partout dans le monde. Ayant commence sa carriere comme peintre au cours du dernier millénaire, ses œuvres peuvent être trouvées dans les publications de nombreux grands editeurs de produits lies a la fantasy, généralement sous la forme de cartes ou d'illustrations intérieures.
Quand il ne travaille pas comme un forcené, il aime voyager à travers le monde, apprecier les efforts créatifs des autres et passer du temps avec sa femme indulgente, Christine. Pour admirer d'autres peintures de Torstein, rendez-vous sur www.torstein-nordstrand.com.

Roman V. Papsuev
Roman Papsuev travaillait autrefois dans une agence de voyage et a gravi tous les echelons, de simple agent a directeur financier, mais son amour de l'art l'a fait quitter son métier pour s'aventurer dans le freelance. Depuis 2003, il a travaillé non-stop sur des illustrations de livres, de jeux de rôle, de jeux de cartes à collectionner et d'autres travaux juste pour le fun. C'est un artiste autodidacte qui n'a jamais reçu de formation professionnelle. Il adore son métier et se considère très chanceux. Il vit a Moscou, et aime lire et regarder des films.

Martina Pilcerova
Martina Pilcerova est nee en Tchecoslovaquie et peint pour des éditeurs depuis 1988. Elle a obtenu une maîtrise des arts a Bratislava en 2001. Ses œuvres sont apparues sur plus de 80 couvertures de livres et dans des magazines partout dans le monde. Elle a reçu le Jack Gaughan Award et de nombreux prix comme meilleure artiste de SF et de Fantasy en Republique Tcheque et en Slovaquie. Ses dernieres peintures sont surtout réalisées pour l'industrie du jeu, les jeux de cartes a collectionner Le Trône de fer, Magic the Gathering et Donjons & Dragons. Elle a travaille sur deux productions de films, dont une cooperation avec Volker Engel, createur des effets speciaux d'Independence Day.
Elle travaille aussi sur son propre roman illustre.

Esad Ribic
Esad Ribic est un illustrateur professionnel, peut-être plus connu pour son travail dans la bande dessinee. Ses œuvres sont aussi apparues en couverture de l'édition croate du Trône de fer et de la Bataille des rois.

John Schoenherr
Diplômé en 1956, John Schoenherr a fait carriere comme illustrateur. Durant les annees 60 et une bonne partie des annees 70, il a illustre plus de quarante livres, dont Rascal de Sterling North (1963), Julie des loups de Jean Craighead George (1971) et Dune de Frank Herbert

(1977), en plus de realiser des couvertures pour le Reader's Digest et le magazine Astounding Science Fiction
Membre de l'American Society of Mammalogists et de la Society of Animal Artists, Schoenherr a expose ses peintures dans tous les Etats-Unis. Il a aussi continue son activite d'illustrateur, remportant la prestigieuse Medaille Caldecott en 1988 pour son travail sur Owl Moon. Il a également ecrit et illustré deux livres pour enfants. Une grande retrospective de son travail, John Schoenherr : Beyond the Edge and Deep Within, a ete organisee au Hiram Blauvelt Art Museum a Oradell dans le New Jersey en 1997.

Marc Simonetti
Marc Simonetti est ne en 1977 à Lyon. Apres une tres breve carriere d'ingénieur, il a etudié à l'école d'arts graphiques Emile Cohl. Il travaille a present comme artiste freelance, partageant son temps entre les illustrations de romans, de jeux de rôle et de cartes à jouer et la conception de paysages 3D (modelisations et textures) et de design conceptuel pour les jeux vidéo.

Jamie Sims
Jamie Sims est un illustrateur professionnel qui a réalisé les recherches de design pour les figurines de la Testor Corporation basées sur les romans du Trône de Fer.

Steve Stone
Steve Stone est ne a Manchester en 1964 et a renonce à ses talents de footballeur pour se consacrer a l'art à 17 ans. En 1985, il a obtenu une maîtrise en Beaux-Arts avec mention tres bien a la Trent Polytechnic School of Art.
L'ambition de Steve l'a conduit directement dans la réalisation de films, et son premier film d'animation Where is she Babe lui a donne la possibilite d'emmener son travail en Amérique apres avoir ete remarqué par la société évenementielle Tense Productions. Dix ans plus tard, après avoir travaille extensivement aux USA avec une technologie informatique de pointe sur des spectacles son et lumière et des projections de montages video, Steve est rentre en Angleterre et a fondé la société de graphisme Nexus DNA.

Vivant desormais dans le Yorkshire du Sud avec sa femme Sian et sa fille Claudia, Steve est un des artistes de fantasy les plus respectes de sa génération, travaillant constamment pour l'edition et d'autres milieux et recevant des commandes de partout dans le monde.
Représente par Artist Partners Ltd : www.artistpartners.com - Steve Stone - www.nexus-dna.demon.co.uk

Xia Taptara
Xia Taptara (alias Hwang XiaoZhen) vit actuellement dans la belle Seattle, dans l'état de Washington - la ville eternellement sous la pluie et les nuages. Il ne peut pas vraiment dire quand il a attrape son premier crayon et a commence a dessiner ou gribouiller. Quand il etait petit, son rêve ultime etait de devenir dessinateur de comics et/ou graphiste dans les jeux video. En 1999, il a decide de réaliser son rêve d'enfance et de travailler sérieusement pour devenir un bon artiste commercial. En 2001, il a fait ses debuts comme animateur de personnages 2D dans une société locale développant des jeux vidéo pour Disney. A la fin 2002, il a appris la peinture numérique avec Photoshop et la modelisation 3D sur les logiciels Max et Maya. Actuellement, Xia travaille a plein-temps chez ArenaNet comme modeleur de personnages 3D. Il aime son métier, les belles femmes, les jolies serveuses, toutes ses ex, les mauvais films, les jeux vidéo rétros, le gribouillage, et bien sûr, une bonne bière bien fraîche.

Jean-Pierre Targete
Très sollicité par les éditeurs pour son rendu méticuleux et ses couleurs dynamiques, les illustrations de Targete peuvent être trouvées sur des couvertures de livres publies par Avon Books, Berkley/Ace Ballantine, Bantam, Tor, et une foule d'autres. Ses œuvres ont été présentées dans la revue annuelle Spectrum, « The Best in Contemporary Fantastic Art ». En 1999, sa peinture Wrapt in Crystal pour le roman éponyme de Sharon Shinn a été nominee pour un Chesley Award et en 2000, sa peinture de couverture de Circle at Center, le roman de Douglas Niles, a remporte un Chesley Award pour la meilleure couverture d'édition de poche.
Actuellement, Jean-Pierre Targete travaille comme artiste freelance et vit à Miami en Floride. Son travail peut être admire dans son premier art-book, Illumina - The Art of J. P. Targete édité par Paper Tiger.

Charles Vess
Charles est né en 1951 à Lynchburg en Virginie et dessine depuis qu'il peut tenir un crayon. Il a dessine son premier comic-book complet à l'âge de 10 ans et l'a appele Atomic Man. Dans une approche minimaliste, il s'était passé de dessiner des mains, des pieds ou des têtes (« ils rayonnaient, c'est tout »). Depuis, il a minutieusement dessiné des milliers de mains, de pieds et de têtes dans tous leurs détails. Charles a obtenu un BFA à la Virginia Commonwealth University et a travaille sur des films d'animation publicitaires pour Candy Apple Productions à Richmond, Virginie, avant d'emménager à New York en 1976.

Son travail plusieurs fois primé a orne les pages de nombreux éditeurs de comics tels que Marvel, DC, Dark Horse et Epic. Il a été exposé dans plusieurs galeries et dans des expositions de musées dans tous les USA, dont la première grande exposition d'art de science-fiction et de fantasy (New Britain Museum of American Art, 1980) et « Dreamweavers » (William King Regional Art Center, 1994-95). En 1991, Charles a partage le prestigieux Prix World Fantasy de la meilleure nouvelle avec Neil Gaiman pour leur collaboration sur Sandman #19 (DC Comics) - la première et unique fois qu'une bande dessinée ait eu cet honneur. Pendant l'été 1997, Charles a remporté le Will Eisner Award du meilleur dessinateur/encreur pour son travail sur The Book of Ballads and Sagas (qu'il a autoédité par le biais de sa maison d'édition Green Man Press) ainsi que sur Sandman #75. En 2002, Charles a remporte un second Will Eisner Award, cette fois comme meilleur peintre pour son travail sur Le Monde de Bone : Rose, une saga de fantasy epique de 130 pages ecrites par Jeff Smith.

Charles travaille actuellement sur des illustrations pour plusieurs livres, dont A Storm of Swords (Meisha Merlin), l'édition spéciale du 25ème anniversaire de Moonheart (Subterranean Press) et une compilation sous forme de roman graphique de ses ballades pour Tor Books.

Franz Vohwinkel
Franz Vohwinkel est ne en 1964 a Munich en Allemagne. Il a etudie le design graphique à Darmstadt et a obtenu son diplôme en 1991. La même annee, il a aussi illustre son tout premier jeu : Drunter & Druber de Klaus Teuber. Depuis, il a fait des illustrations et du design graphique pour plus de 200 jeux.

Il est particulierement fier de ses illustrations pour la dernière édition du jeu Classic Battletech, pour le premier jeu allemand de cartes a collectionner Behind et de son travail pour Donjons & Dragons et Blue Moon. Ces dernières années, il a illustré des cartes à collectionner pour les jeux Warlord, Legends of the Five Rings, WarCry, Warhammer 40K, Horus Heresy, A Game of Thrones/Le Trône de fer et quelques

couvertures de livres. Trois de ses illustrations pour Classic Battletech ont été présentées dans Spectrum : The Best in Contemporary Fantastic Art. Franz Vohwinkel vit et travaille avec sa femme à Ottohrunn, près de Munich.

Shane Watson
S. C. Watson est un artiste freelance qui vit dans le Nord-Ouest Pacifique. Ses centres d'intérêts sont trop nombreux pour les évoquer, mais son premier amour (à part sa femme et ses enfants) est la peinture. Ses autres œuvres peuvent être admirées sur www.oreganoproductions.com.

Stephen Youll
Stephen Youll est né à Hartlepool, en Angleterre, en 1965. Il a su à un très jeune âge qu'il voulait être artiste. Stephen est diplômé du Durham New College of Art et a approfondi sa formation artistique à l'Université de Sunderland. Pour financer le matériel d'artiste dont il ne pouvait se passer, Steve participait à des concours de dessin et gagnait. Il travaillait aussi sur des commandes publicitaires professionnelles les soirs et les week-ends, tout en préparant son diplôme.

On peut trouver de nombreuses peintures de Stephen Youll en couvertures de romans. Les maisons pour lesquelles il a travaillé comprennent Bantam Books, Warner Books, Tor Books, Avon Books, Ballentine Books, Penguin Books, Daw Books, DC Comics, ainsi que le groupe IBM. Il a illustré les couvertures de nombreux auteurs à succès comme Arthur C. Clark, C. J. Cherryh, Robert Silverberg, Margaret Weis et Tracey Hickman, Ben Bova, Kevin J. Anderson, Ian McDonald, Harry Turtledove, Michael Stackpole, David Feintuch, George R. R. Martin, Robin Hobb, Brian Herbert et nombre d'autres, notamment Isaac Asimov. Il a également illustré les couvertures de six romans Star Wars, dont le premier, Tales from the Mos Eisley Cantina, est devenu l'un des plus grands best-sellers d'anthologies de science-fiction de tous les temps.

Stephen Youll a aussi présenté et exposé son travail à travers les États-Unis et en Angleterre et a obtenu de nombreux prix à des festivals, dont meilleur artiste, meilleur artiste de l'exposition et meilleur artiste professionnel.
Stephen Youll vit actuellement dans le New Jersey avec sa femme et son chat.

Linda Berkvist, Carlo Bocchio, Jacques Bredy, Manuel Calderon, Jhoneil Centeno, Miguel Coimbra, Daarken, Emrah Elmasli, John Gravato, Daeric Gross Sr., Bjarne Hansen, Christian Iken, Tomasz Jedruszek, Michel Koch, Roberto Marches, Patrick McEvoy, Jim Pavelec, Ted Pendergraft, Natasha Roeoesli, Marco Siegel, Jean Tay, Sedone Thongvilay, Tim Truman, Eric Wilkerson, et Jarreau Wimberly sont tous les artistes professionels qui ont participé à un jeu de cartes de collection du Trône de Fer.

The names, descriptions, and depictions applied to this book are derived from the works copyrighted by George R. R. Martin, and may not be used or reused without his permission.
Copyright 2009 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved.

© MC PRODUCTIONS
Soleil Toulon
15, Boulevard de Strasbourg
83000 Toulon - France

Soleil Paris
25, rue Titon - 75011 Paris - France

Realisation graphique : Studio Soleil
Traduction : Nicolas Meylaender

Depot légal : Décembre 2009 - ISBN : 978 - 2 - 30200 - 980 - 6
Premiere édition

Tous droits de traduction, d'adaptation
et de reproduction strictement réservés pour tous pays

Impression : Jean Lamour - Groupe Qualibris - France

soleilprod.com
Participez à l'aventure !

GEORGE R.R. MARTIN

George R. R. Martin est né le 20 septembre 1948 à Bayonne, dans le New Jersey. Fils de Raymond Collins Martin, un docker, et de Margaret Brady Martin, il a deux sœurs : Darleen Martin Lapinski et Janet Martin Patten.

Martin a étudié à la Mary Jane Donohoe School et la Marist High School. Il a commencé à écrire très jeune, vendant des histoires de monstres à d'autres enfants du voisinage pour quelques cents. Plus tard, au lycée, il est devenu fan et collectionneur de comic books, et a commencé à écrire des œuvres de fiction pour des fanzines. Sa première publication professionnelle a lieu en février 1971, dans le magazine GALAXY. Il a 21 ans.

En 1970, Martin a obtenu une licence en journalisme avec mention « Très bien » à la Northwestern University de Evanston, dans l'Illinois. Il a continué afin de passer un master en journalisme en 1971, également à Northwestern.

S'installant ensuite à Hollywood, Martin est engagé en 1986 comme superviseur de l'écriture sur la série « La Cinquième Dimension » par CBS Television.
En 1987, Martin est devenu conseiller exécutif en écriture pour « La Belle et la Bête » chez CBS. En 1988, il devient producteur sur « La Belle et la Bête » puis en 1989, coproducteur de la supervision sur cette même série. Il a été également producteur exécutif de « Doorways », un pilote qu'il a écrit pour Columbia Pictures Television et qui a été filmé en 1992/1993.

Martin réside actuellement à Santa Fe, au Nouveau Mexique. Il est membre des Science Fiction & Fantasy Writers of America (il a été directeur régional du Centre-Sud de 1977 à 1979 et vice-président de 1996 à 1998) et de la Writer's Guild of America (Ouest).

LE TRÔNE DE FER

ART ET ILLUSTRATIONS

D'APRÈS L'ŒUVRE DE

GEORGE R.R. MARTIN

CE BEAU LIVRE EST ENTIÈREMENT CONSACRÉ
AU CHEF-D'ŒUVRE ÉPIQUE DE GEORGE R.R. MARTIN,
VENDU À DES MILLIONS D'EXEMPLAIRES À TRAVERS LE MONDE
DEPUIS SA CRÉATION.

IL REGROUPE DE TRÈS NOMBREUSES ILLUSTRATIONS RÉALISÉES
PAR DES ARTISTES DE FANTASY RENOMMÉS DONT
JIM BURNS, JOHN HOWE, TED NASMITH, STEVE STONE,
CHARLES VESS, STEPHEN YOULL ET BIEN D'AUTRES.

LES VISUELS SOUVENT SPECTACULAIRES PRÉSENTÉS DANS CET OUVRAGE
SONT TIRÉS DE COUVERTURES DE LIVRES ET DE ROMANS,
DE BANDES DESSINÉES, DE JEUX DE RÔLES ET DE CARTES.

À NOTER LA PRÉSENTATION D'ŒUVRES DE FANS,
SPÉCIALEMENT SÉLECTIONNÉES PAR L'ÉCRIVAIN EN PERSONNE.

53 - 9402 - 8
F 29,90 €
9 782302 009806